闘うパソコンゲームマガジン

昭和62年9月1日発行（毎月1回1日発行）　第5巻　第10号　通巻第34号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1987 9月号 VOL.34 490yen

777人どっさりプレゼント号



付㊢録
超人気ゲーム徹底解析
イース

最▶うる星やつら
強▶大戦略II
連▶サイキックウォー
載▶ガンダーラほか

最新
アメリカゲーム事情
'87

知って得する大特集！

移植版　徹底攻略！ ウルティマIV/ウィザードリィ3

全米ゲームマニアの祭典　オリジン'87現地直撃レポート



世界の究極を
LOUBET 84

キミは見たか！

ウルティマの敵(ライバル)はウルティマ

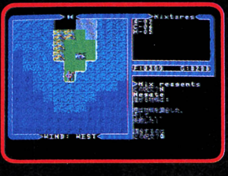
困難であればあるほど、興奮と感動のボルテージがUPする
元祖RPGの本領発揮！
舞台となるブリタニア王国を旅し、協力してくれる7人の仲間を集め、
勇気、正義感、誠実さ、献身性、同情心、謙遜心、自尊心、
霊感の8つの徳を高め、聖者となるのが目的。
敵を倒すことが目的の時代は、もう終った。
敵は本来、自分の心の中にある邪心ともいうべきもの。
この邪心を抑え、聖者となるべくすでに多くの戦士が旅立っている。
さぁ、あなたも真の勇者なら、
この旅を避けて通ることはできないはずだ！

興奮と感動の地図を塗り変え、究極のRPG――――――絶賛侵攻中！

Ultima IV™

Quest of the Avatar





発売中機種

- PC-9801(2HD)2枚組 F98F5551¥9,800
- PC-9801(2DD)3枚組 M98F5551¥9,800
- PC-9801(2HD)2枚組 L118F5551¥11,800
- PC-8801SR(2D)5枚組 M98R5551¥9,800
- X-1(2D)4枚組 M98J5551 ¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 M98M5551¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 L118M5551¥11,800
- MSX2 只今、開発中！

ウルティマ・オリジナル・グッズが当る
"Ultimaキャンペーン"実施中！



- ●賞品：抽選で200名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製リストウォッチ、400名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製ステーショナリーセット
- ●応募方法：マニュアル下の◿応募券を切り取り、パッケージに同封されたアンケートはがきに貼ってお送り下さい。
- ●対象商品：ポニカ ウルティマIV 全機種
- ●期間：7月18日(土)〜8月31日(月) 当日の消印有効
- ●発表：発送をもってかえさせていただきます。

※写真はサンプルですので、多少異なる場合があります。

コミュニケーション・カーニバル 夢工場'87

PONYCAの"ウルティマ"は、スーパーゲームZパビリオン内
ウルティマ・ブースで実際に体験できます。

PONYCA

コンプティーク

CONTENTS

もくじ

1987 9 Sep.Vol.34 発行／角川書店 9月号

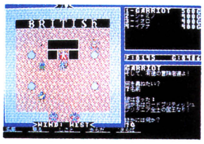
COVER
AD／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
スタイリング／高橋陽子
ヘア・メイク／金原タカヤス
（スタジオV）
撮影協力／東急ハンズ渋谷店
モデル／島田奈美



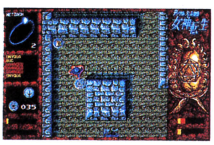
▶約１年ぶりに本誌の表紙に登場してくれた奈美ちゃん。チョッピリ大人になったかな？　でも、カワイイという点に関しては１年前と同じなのであった。みんなも7/21に発売されたばかりのＬＰ〝Prologue〞で、その魅力を再確認しよう。8/12には新曲〝パステルブルーのためいき〞も出るゾ!!



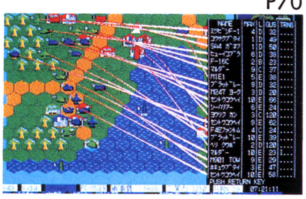
P40



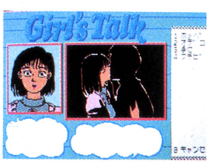
P44



P58



P70

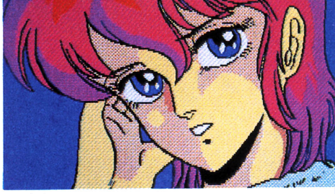


P88

豪華㊤付録

Ys㊤マニュアル

最新人気ゲーム『Ys』の裏のウラを大公開!!


P139


P201


P169

今月のカレンダー
- ●モンスター・カレンダー「フェアリー」 イラスト/高木祐一
- ●伊藤美紀ちゃんピンナップ 撮影/中川陽一 ヘア、メイク&スタイリング/藤野笛羽(Voice) 衣裳協力/SATIS CLUB

コンプティーク9月号についての問い合わせは、

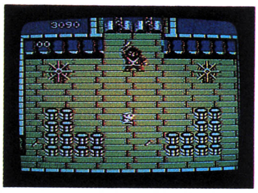
休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間

03(221)9900

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせはご遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。



行く手をはばむ魔物や海賊たちを倒して 君は財宝を手にすることができるか



船上での闘い
キャプテンを倒さぬ限り、
島へのカギは手に入らない。



第1の島　クック島
ここにもヒゲ丸軍団の手が！
原住民も攻撃をしてくるぞ!!

アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。
伝説の海賊キャプテン・ビアドが7つの島に隠した
財宝を求めて、いま、大いなる挑戦が始まる。
襲いくる悪の「ヒゲ丸軍団」！　7つの島に隠された
秘密とはなにか……？

MSX2　MEGA ROM　V-RAM容量 128K

定価 ¥6,800

株式会社 カプコン　CAPCOM

〒540 大阪市東区大手通1-27-18　問い合せ(06)946-6658
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18　問い合せ(03)440-5479
カプコンソフト情報・大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438

MSX はアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

発売元　株式会社アスキー　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　TEL.(03)486-8080

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

富士通

いろいろしたい。

パソコンを限られた目的に使うだけではもったいない。いろんな欲求に応えてこそ、
いいパソコンなのだから。そこで、高機能がギッシリの"AV"。ソフトも周辺機器もグングン増強中。
もっと、もっと楽しみたい+広げてみたい なら、やっぱり"AV"がいい。

FM77AVシリーズ用アニメーションツール
FMファンタビジョンV1.0 新発売!
開発元:株式会社ブロダーバンドジャパン
標準価格¥15,000
FM77AV40/AV20/AV対応

気軽に作曲・演奏したいなら

●FMミュージックエディタIIV1.0(¥20,000)は必携のソフト。五線譜に音符を並べるそんな軽快なイメージでデータを入力。コードとリズムを指定すれば、伴奏がついて自動演奏される。ステレオミュージックボックスや、譜面の印刷にも対応。

●MIDIアダプタになる、MIDI楽器にもなる。FM音源8音のステレオ演奏が可能なステレオミュージックボックス(¥58,000)。

美しいCGを描きたいなら

●26万色発色をサポートするFMグラフィックエディタII V1.0(¥20,000)を使いこなそう。マウスで直線・曲線が描ける。拡大・縮小・移動・複写や、着色も自在。日本語入力モード、400ライン8色をサポート。カラーハードコピー機能もある。

●ビデオコンバータ(¥58,000)があれば、パソコンのスーパーインポーズや特殊効果画像を、簡単にVTR録画できる。



マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40

■FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格¥228.000
■カラーCRTテレビ-15SD 標準価格¥138.000(アンテナ工事費別)

パソコン通信を楽しみたいなら

●国内外のデータベースと接続して最新情報をリアルタイムでつかむ、FMテレアクト/DBアクセスV1.0(¥30,000)。画像データ・音声データをパソコン間で転送するFMテレアクト/AV通信V1.0(¥15,000)。どちらもBBSへのアクセスをサポート。

●モデムカード-1200(¥39,800)は本体内蔵タイプで場所をとらない。1200/300bps(全二重)、自動発着信可能の高性能。

どうしたってAVになってしまう

●AV40/20の優れた日本語処理能力をいかすワープロソフトも続々新登場。また、AVシリーズならではのAudio・Visual機能で楽しむ、AV専用ゲームソフトやAV統合ソフト。表計算、グラフ作成などの実用ソフトもどんどん充実している。

●カラー漢字熱転写プリンタ-10(¥80,000)は、JIS第2水準漢字ROM搭載、24ドット80桁、はがき印字もできる。

だからAV。

FM77AV20 ■FM77AV20-2本体 標準価格 ¥168.000 ■FM77AV20-1本体 標準価格 ¥138.000 ■カラーCRTテレビ-15S 標準価格 ¥108.000

「FMサークル」会員募集中! FM情報誌の送付をはじめ、FMシリーズのハードとソフトに関する情報サービスや、イベント、セミナーなどのご案内をいたします。
●入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは (5月より住所・電話がかわりました)
〒135 東京都江東区東陽4-1-13 東陽セントラルビル FMサークル事務局
☎(03)615-4739(土・日・祝日を除く9:30~17:00)

富士通株式会社● 家電量販店販売推進部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせは-FMインフォメーションサービス☎(03)646-0816〔お問い合わせ時間〕10:00~18:00月~土〔祝日を除く〕富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321
●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

CASIO

ゲーム少年はパソコンへ進化する。



ゲームって楽しいよね。やればやるほどコーフンしちゃう。でも、ゲームを自分でつくれるようになるともっとオモシロイよ。カシオのMX-101ならゲームの名人にも、優秀なプログラマーにもなれるんだ。思いきり遊べて、さらにオプションを使えばワープロやパソコン通信もOK。しかもワイヤレスでカッコよく楽しめるよ。さあ、パソコンの時代はすぐそこだ。



「ゲームもパソコンも、これ一台！」¥19,800（本体）

MSX パーソナルコンピュータ MX-101

●MX-101はRAM容量16KB。別売の拡張ボックスや増設RAMカートリッジを合体すれば、最大64KBまで能力アップ。●MSXだから、ゲームソフトもいっぱい！思わず目移りするほど!! ●MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。●資料のご請求は、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）をお書きの上、〒163東京都新宿区西新宿2-6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱CP-C係へ。

T&ESOFT®

MSX技術の集大成!

度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス。

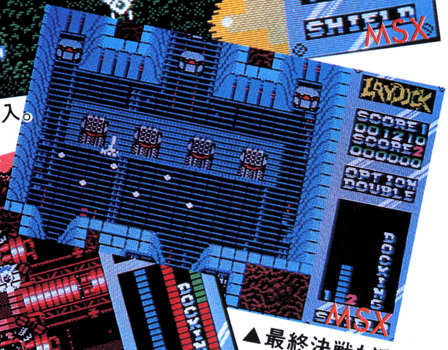
SUPER LAYDOCK
MISSION STRIKER

MSX RAM 16K以上 MEGA ROM

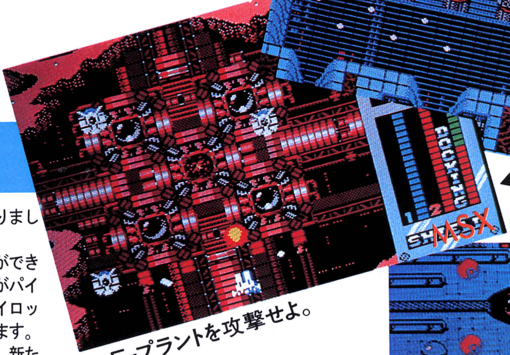
2メガROM使用
¥6,800で発売中!



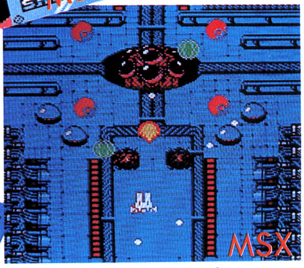
▲敵惑星上空に侵入。



▲最終決戦も近い。



▲ E-プラントを攻撃せよ。



▲敵要塞心臓部に到達。

これぞ、シューティングの真髄!

★2メガビット大容量ROM使用により、スーパーレイドックの膨大なプログラムとデータをROMカートリッジに収めることができました。

★6ステージから14ステージへ一気に倍増! 超高速スクロールステージもあります。アニメシーンもあります。もちろん、グラフィックスはMSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。

★動く超巨大キャラが登場! なんとあの「ディーヴァ」の"ヴリトラ"も出現します。

★ネオ・ストーミーガンナーは、レベルによってスピードを3段階に調節可能。縦合体、横合体ももちろんできます。オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ! しかもゲーム中にコ・パイロットの操作により任意のオプションウェポンに変更ができます。なお、このオプションウェポンは1人プレイ時でも使用できます。
また、新たにサイドミサイル、全方向可変バルカン砲、超高熱光弾などが加わりました。

★パイロットとコ・パイロットの交替ができます。合体時の状況に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウェポン操作)となります。

★従来のシールドエネルギーに加えて、新たにドッキングエネルギーを採用! 合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。このドッキングエネルギーは、2機が分離している間に増加します。

★PSG3音をフルに使ったBGMは、16曲。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。

★パスワード(14文字)としてデータをセーブすることが可能です。

★ジョイスティックにもちろん対応しています。

★スーパーレイドックには50以上の特殊処理が施されています。



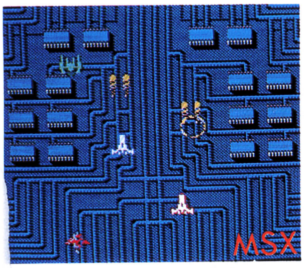
▲パッケージとマニュアル

階級章進呈!!

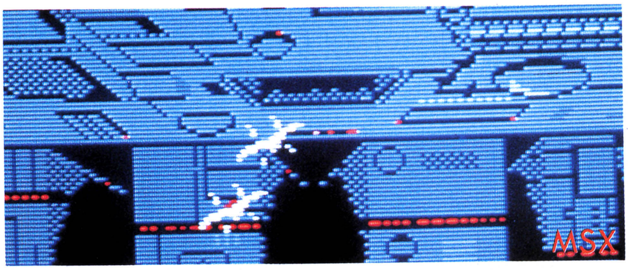
君はColonel(宙軍大佐)になれるか。

スーパーレイドック全14ステージをクリアした方の中で、とくにレベルが高い人には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&E SOFTまでお申し込み下さい(お申し込みは1回限りです)また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着50名様に、T&E特製の表彰状とレイドックTシャツを、先着100名様にT&E特製の表彰状を進呈します(副賞は、発送をもって発表にかえさせていただきます。)



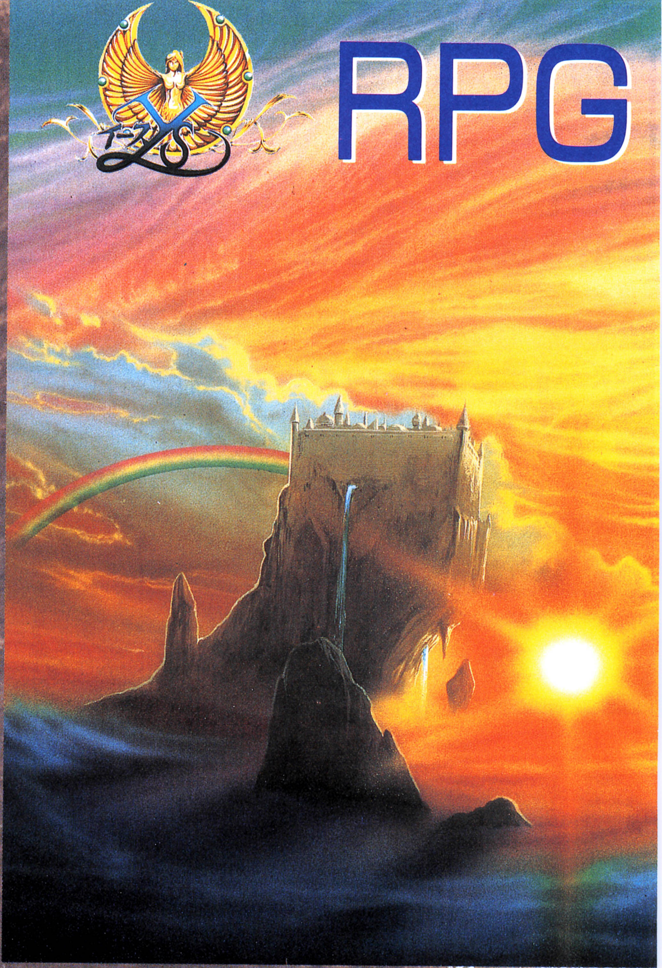


▲不気味なサーキットゾーン。



▲アニメシーン(各種登場)





序章——プロローグ——

エステリア　初夏——。
朝焼けの砂浜にひとりの若者が倒れていた。ボロボロの衣服をまとったその若者は、ピクリとも動かず、全身びしょぬれで、ぐったりと横たわっていた。



彼の名はアドル=クリスティン、好奇心と勇気に満ち溢れた若き冒険者である。



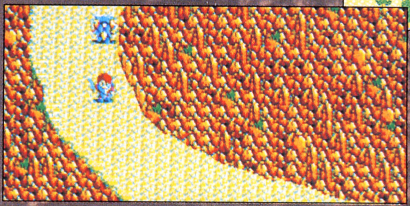
あれは3週間前のこと——
プロマロックという小さな港町で、アドルは〝呪われた国、エステリア〟の噂を耳にした。果敢な冒険家であるアドルは、心配する町人たちの静止を振りきり、ひとり船を漕ぎ出した。〝呪われしエステリア〟に向けて……。が、その途中、町人たちの心配通り嵐に遭い、この砂浜に打ちあげられたのだった。
やがて意識を取り戻したアドルは、ここが自分の目指していた国の入り口であることを確信した。彼はついているのだ。



と、その時だった。狼にも似たモンスターがアドルめがけて襲いかかってきた！ほとんど無防備に近い状態のアドルは、たちまち取り囲まれ、間一髪というところで駆けつけた町人に助けられた。
彼らからこの国を襲った、突然の悪魔の話を聞き、ますますアドルの心はこの国の呪いに惹きよせられていった。
巨大にそびえたつ〝悪魔の塔〟を遙か前方に見上げながら、これから始まろうとしている冒険に、自然と心高なるアドルであった——。



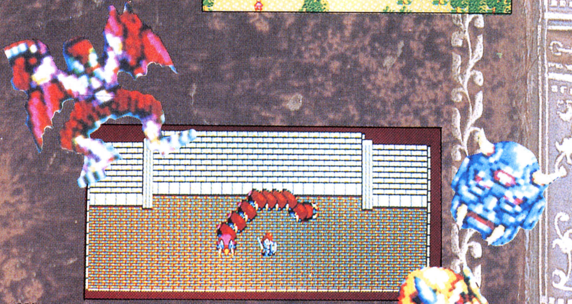
平和だった頃の面影➡
を残す、美しい情景だ

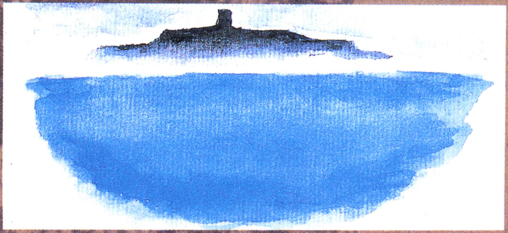


⬇このなだらかな曲線が、いま注目の的



森の奥には不気味
⬇な洞窟が……!?





手強いコイツらに、勝つ自信はあるか!?⬆

は今、優しさの時代へ――



"優しい"ということは、"簡単"ということではない。
人を思いやる心、つまり人を憂う心こそ、本当の"優しさ"なのである。
そして、本当の"優しさ"の意味を知る者だけが、"優秀"という名のもと、真の英雄（ヒーロー）となりうる。
「Ys―イース」は、本当の"優しさ"を持つ者のみに与えられた、夢幻郷への切符（チケット）なのだ。

謎の世界を彩る美しいグラフィック

完全重ね合わせ処理に、影処理を加えた、立体感あふれるグラフィックが、謎に包まれた世界を深く、美しく彩っている。まるで、ディスプレイの中に、伝説の町が息づいているようだ。

ゲーマー必見の個性的なデカキャラ軍団

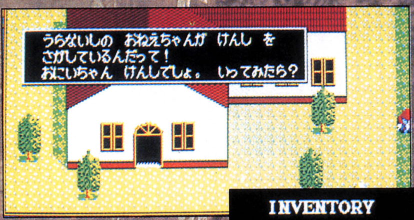
壁から浮かびあがるドラゴンや、分裂・合体をくり返しながら襲いかかるモンスターなど、個性的なデカキャラ7種がキミの行く手を阻む。その多彩な攻撃バリエーションには思わず感動。

ゲームBGMはここまで進歩した

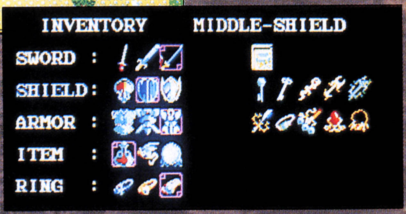
映画において、BGMが大きな位置を占めると同様に、「Ys―イース」にとっても、BGMは欠くことのできない要素だ。ハードの限界まで追求し、絞り込んだ15曲のBGMは、単なるゲームBGMの域を超え、より広く深い世界観をイメージさせる。

この爽やかな感動をすべてのゲーマーに……

「Ys―イース」を解た後の思いは、スピルバーグの映画を観た後のそれと似ている。満足感とともに、穏やかで暖かい気分に包まれ、何とも言えない爽やかな余韻を残してくれる。
こんな感動をひとりでも多くのゲーマーに体験してほしい……。



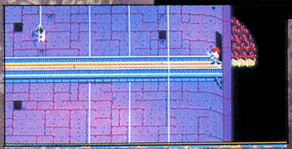
⬆街では、いろんな人に話しかけて情報を集めよう！



アイテムはグラフィック表示で見やすく、セレクトも簡単になった。➡



⬆相次ぐ闘いに疲れた戦士（ゲーマー）にとって、心憎いばかりの優しい演出だ。



⬅一寸先も見えない暗闇を抜け、前進する足どりにも元気が戻る。

8/28(金)
PC-9801シリーズ 新発売！
第1部・第2部 ¥7,800



好評発売中
PC-8801mkⅡSR/TR/FR/MR/FH/MH/VA
X1/X1turbo
／ 第1部｝2枚組(5"2D)
第2部｝※シングルドライブ可
¥7,800

通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・コンプティーク係までお申込みください。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501㈹



近頃のAVGは一体どーしてしまったんだあー！っとお嘆きのAVG大好きのみなさんっ、とにかくコレッ！一度プレイしてみてくださいませ。
広告の中でも、アレコレと「太陽の神殿」がオモシロイ理由をあーだこーだと言ってみたけど、やっぱりプレイしてみないことには、ホントーのオモシロさは伝わらないもんネッ。でも、プレイしたが最後、AVGファンのあなたは、思いっ切りハマッてしまうこと間違いなし！もっちろん、AVG嫌いのあなただって、知らず知らずのうちに、思わずハマッてしまった……、なぁーんてことにもなりかねないのダ。
めんどーくさがり屋のAVG嫌いには、アイコン選択式の簡単コマンド入力！
ちょっとウルサイAVGこだわり派には、ドロ沼のごとく奥深いストーリー展開！
難しいの大好きなプロ級ゲーマーには、根性ワルの超スペシャル陰険トラップ！
そして、雰囲気志向のムード派には、思わず聴きホレる感動モンのBGM！
とにかく盛り沢山！いたれり尽くせりの大サービスなのであります。
どんなゲーマーがプレイしても、ハマッちゃうゲームなんて、今まで見たことも、聞いたこともないっ。そーゆー意味ではスルドイとこを突いてるって感じ。
ファルコムっていうと、どーしてもRPG！ってイメージが強いんだけど、AVGだってかなりのモノ。やってくれるぜ！って感じだネ。
たっくさんの顔を持つ「太陽の神殿」は、AVG界に新風を吹きこんだ新人類AVG！
近頃のAVGは、もうコレだネッ!!



やっぱりファルコムはオモシロイのさっ！



機種	価格	
PC-8801 mkII SR FR MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。



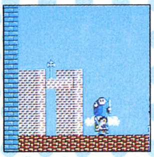
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501(代)

SST



ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。

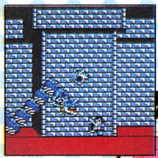
「今月の告白」
イルスラン王国・王子
ファン＝フレディの巻

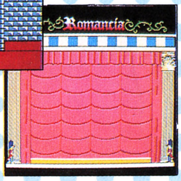




「今月の告白」最終回は、僕、ファン＝フレディがお相手しましょう。
僕が今まで体験してきた冒険の中でも、このロマンシアは、最も困難で、奥の深い危険な冒険だった。
もしかしたらこれから先も、これほど入りくんだ冒険は、経験することはないかもしれない。
AVGなのに、とてもRPGっぽい画面や、アクションゲーム並のキャラクターの動き。はてしなく奥の深い謎とき。無謀や不条理のないしっかりとしたストーリー……。そしてなんといっても、いくら敵とはいえむやみに殺しては、絶対に先へは進めないこと。つまり、勇気あふれる冒険者でも、正義を振りかざす殺し屋では、失格ということだ。ロマンシアの冒険を成し遂げるには、知恵と勇気はもちろん、何よりも優しい心と愛を持たなくてはいけない。
何もかもが初めてで、新鮮な驚きの連続だったロマンシアの冒険。ひとりでもたくさんの勇者たちに、この感動を味わってほしいんだ。
今度はキミと、ゲームの中で逢いたいネッ!! ——完——









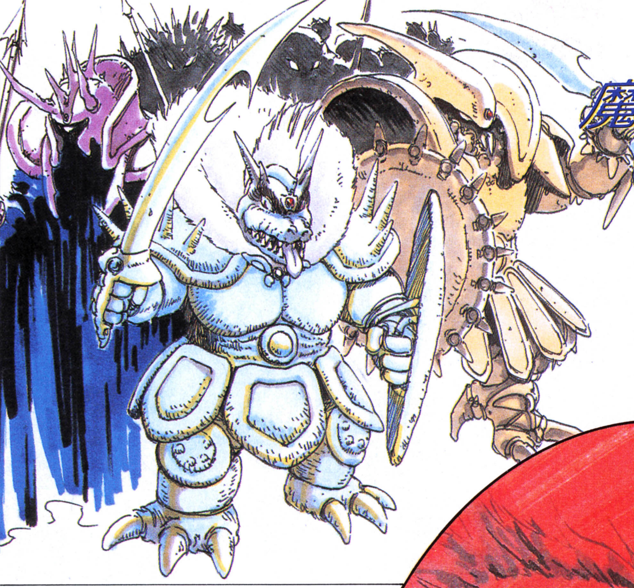
好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501代

SST


FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
XANADU
DRAGON SLAYER II
ザナドゥ
ザナドゥ シナリオII
まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、“リアルタイムRPG”をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。
彼が衝撃のデビューを遂げてから1年8ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、№1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドウ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ シナリオII」の登場。“ザナドゥ現象”とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。
そして今——、
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。
世代(とき)を極めた永遠の英雄(ヒーロー)
大好評発売中の3冊。キミはもう持ってる?
「ザナドゥ」1,2,の全てのデータがここに記録されている!
話題独占!!
売り切れ店続出!
■「ザナドゥ データブック」
MIA 1・2巻 定価各1,300円
■「ザナドゥ コミックス」
角川書店 定価880円
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501代



魔が吼える

手強さでは定評のあるモンスター群。息つく間もなく、次々とキミの行く手を阻むモンスターを倒さないかぎり、一歩も先へは進めない。





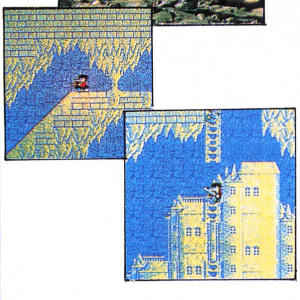




闇を裂く

数々の死闘の末にたどり着いた、蒼きドラゴンの古城……。
ドラゴンの気配が、暗く深い闇を鋭く切裂くようだ。





データ量も、モンスターの数も、BGMも「ザナドゥ」よりずーっと上なのに、この低価格！はっきり言って、お買い得だネ。



剣が閃く

襲いかかる敵モンスターめがけて、勇士の剣が舞う。
つねに死と背中あわせの闘いの中で、キミの上に女神は舞い降りるか?!

■ザナドゥ　シナリオII

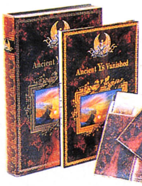
機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

■ザナドゥ

機　種	メディア	価　格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800

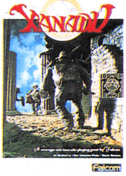
※ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。

■イース



ディスク(2枚組) ¥7,800

■ザナドゥ



ディスク ¥7,800
カセット ¥6,800

■太陽の神殿



ディスク ¥7,800

■ロマンシア



ディスク ¥6,800
カセット ¥5,800



ゲームミュージック・ライブラリー①

メルヘンヴェール

FM音源の機能をフルに生かしたゲーム音楽をシリーズ化。第1作目は、あの「メルヘンヴェール」。オリジナルBGM全14曲やテーマ曲を集録。
■システムサコム■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5″ディスク版

TAKERU価格￥2,800



マデリーン X-1シリーズについに登場!

シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場。
■シンキング・ラビット■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR■X-1/F/G/turbo/II/III/Z(X-1C/D/X-1外付ドライブを除く)■5″2D版(2枚組)

市販価格￥7,200　TAKERU価格￥3,200



アスピック・スペシャル

★バックグラウンドソフト(5″2D)プレゼント実施中。

追加された14枚の大型グラフィック。ステレオタイプFM音源ボードに完全対応。
■クリスタルソフト■X-1/C/F/G/turbo/II/III(X-1Dを除く) FM音源ボード、ジョイ・カード対応■5″2D版

市販価格￥6,800　TAKERU価格￥4,800



ガイアの紋章

成長する軍団が進む25の用意されたキャンペーンシナリオ。戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコンストラクション。
■NCS■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■PC-88VA■X-1シリーズ■5″2D版(2枚組)

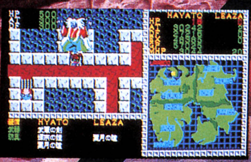
市販価格￥7,800　TAKERU価格￥6,800



歴史は、時空外未来人「HAYATO」との接触(コンタクト)から始まった。

It's future century ———. Hayato and Riza were time-travelers.
時空間漂流伝説「HAYATO」が、いまあらわれる。舞台は、戦国時代のNIPPON。
They have been to travel all time and space at will, ancient China or Europe of the Middle Ages.
時空の亀裂から戦国時代の日本にたどり着いたHayatoとRiza。
Suddenly the autogauge of time-machine got out of order with high metallic voice.
Rizaは、闇将軍に捕えられ、邪光島の奥深く幽閉されている。
Theirs computer-room which was joined with jet was cut by a white flash.





●このゲームは企画:武尊、開発:ブラニング・ライクによるものです。

奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR·P·G

HAYATO

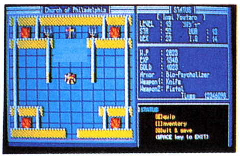
■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH
■X-1シリーズ■5″2D版(2枚組)

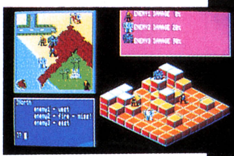
TAKERU価格￥5,800

戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。

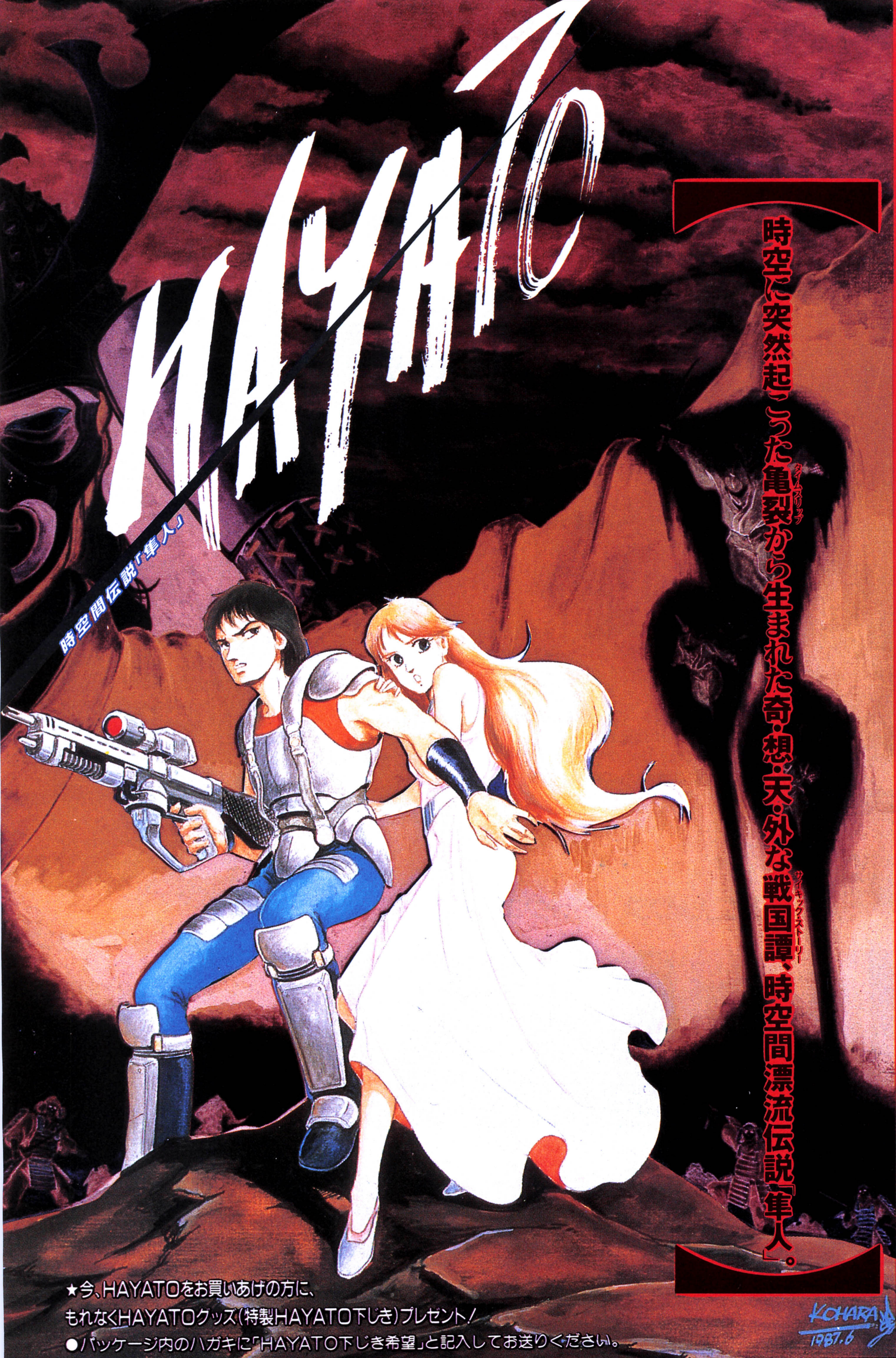
GENESIS THE ERA

——AD2900年代。帝国軍と連合軍の戦いにおいて使用された、最終核兵器により、
人類が築き上げてきた文明も終わりを告げた。時は流れ、それから数百年。
核シェルターによって生きのびた、わずかな人々は小さな街を再建し、細々とだが、幸福な生活をしていた。
ところがいくつかの街が"サタン"と名乗る集団に壊滅させられ、人々の間に不安が広がった。
「もうすぐ世界の終わりが来る。悪魔が復活したのだ」とささやかれ始めた……。
勇者よ!姿をあらわし、人類を救え!!









時空に突然起こった亀裂から生まれた奇・想・天・外な戦国譚、時空間漂流伝説『隼人』。

★今、HAYATOをお買いあげの方に、
もれなくHAYATOグッズ(特製HAYATO下じき)プレゼント!
●パッケージ内のハガキに「HAYATO下じき希望」と記入してお送りください。

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	(株)粉又駅前店 2F	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
浦和	ラオックス浦和店	(0488)24-5311
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
目黒	ダイエー碑文谷店 7F	(03)710-1111
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちぐさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤムセンパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	株式会社パレックス	(078)391-7911
姫路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
高知	タグチ電機	(0888)23-0181
徳島	大東事務機(徳島そごう 7F)	(0886)25-4056
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン 福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505



ジェネシス

■スクウェア■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5"2D版

TAKERU価格 ¥4,900

アイドルD(データ) Bank①



第1弾は、早見優、水谷麻理、酒井法子のデータが満載

アイドルのデータが、ひと目でわかるんだ。

君たちの好きなアイドルたちのプロフィール、そしてボーイフレンドチェックが、1枚のディスクにワンパック。さらに、アイドルたちの直筆のサインやコメントも君の手に届けられるだろう。

- 角川書店・コンプティーク編集部
- PC-8801mkII/SR/MR/FR/TR/FH/MH
- 5"2D版

TAKERU価格¥2,800

©サンミュージック

ブラザー工業株式会社［TAKERU事務局 ☎(052)263-5895］

本社/〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所/名古屋☎(052)251-2894/東京☎(03)274-6916/大阪☎(06)252-4234

武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

コンプティーク
9月号
資料請求券

コンピュージック★パニックでキミは大満足!!

ゲーム・ミュージック

オール・オーバー ザナドゥ



カセット:KSF1497　¥2,500☆
レコード:AY25-8　¥2,500☆
C　D:BY30-5170　¥3,000☆

ヤッター!「ザナドゥ」も出たぞ。全国のパソコンゲーマーたちの圧倒的な支持を受け、グランプリを総ナメにしたあの日本ファルコムの「ザナドゥ」だ。それも本格的なロックオーケストラの演奏だぜ! ゼ・ッ・タ・イにのりおくれるなヨ!

特典 ●ロゴ・アイロンプリント ●楽譜付解説書

ジーザス/ガンダーラ ウィングマン2



カセット:KSF1493　¥2,500☆
レコード:AY25-7　¥2,500☆
C　D:BY30-5169　¥3,000☆

な・なんと!!これはパソコンのゲームミュージックだ。エニックスの最新作「ジーザス」「ガンダーラ」そしてあの名作「ウィングマン2」が全曲収録!というすぐれもの。もちろんすべてすぎやまこういちの作品だ。

特典 ●ロゴステッカー ●譜面付解説書

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ



カセット:KSF1498　¥2,500☆
レコード:AY25-9　¥2,500☆
C　D:BY30-5171　¥3,000☆

オーっと!!ログインソフトの「オホーツクに消ゆ」がはやくも登場だ。なんたって堀井雄二のストーリーだもん、熱い感動がビシバシ伝わってくるね。全曲シンセサイザーの演奏ってことで……ウーン大満足だ!!

特典 ●キャラクター・ステッカー ●譜面付解説書

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST エニックスドラクエシリーズ

組曲ドラゴンクエスト



カセット:KSF1476　¥2,500☆
レコード:AY25-5　¥2,500☆
C　D:BY30-5121 ¥3,000☆

モ・チ・ロ・ン君もロトの血を引きし勇者だ。竜王もいまとなってはなつかしのキャラクターだネ。さあ、あの感動を大迫力のオーケストラ版で。

特典 ●ロゴステッカー ●全曲譜面

ドラゴンクエストの世界 ドラゴンクエストII —悪霊の神々—



カセット:KSF1486　¥2,500☆
レコード:AY25-6　¥2,500☆
C　D:BY30-5136 ¥3,000☆

勇者よ!もう…ハーゴンは倒したろうね?エッ!まだだって?バッチリヒントも入っている!

特典 ●ロゴアイロンプリント ●全曲譜面

マーチ・ドラゴンクエスト

8/21発売

カセット:KHY1019　¥1,000☆
レコード:AY07-72　¥700　☆

ヤッホー!「ドラクエ」のマーチが出てしまうのだ。秋の運動会はこれで行進、行進…。メドレーヴァージョンもあるという…。

特典 ●吹奏楽用オリジナルスコア

ファミリークラシックコンサート
組曲ドラゴンクエストI、II 他
(東京弦楽合奏団)
8/20　東京・サントリーホール

●オリジナル・サウンドシリーズ









グラディウス

カセット:KHY1010　¥1,000☆

アポロンコンピュージックシリーズの栄えある第1弾が、このコナミのグラディウス様なのさ。まずはおめでたいことです!

特典 ●ロゴステッカー ●オールキャラクター紹介書

グラディウスアーケード版

カセット:KHY1016　¥1,000☆

てなわけで、本当に多くの諸君の要望で遂に出た。アーケード版のグラディウスだ。やはり名作中の名作なんだねェっと。

特典 ●全曲譜面

沙羅曼蛇<SALAMANDER>

カセット:KHY1012　¥1,000☆

なに?まだ一面がクリアーできないって…?OK!そんな君にもサラマンダのすべてを聴いてもらおう。さあー、いっきに最終面まで突入だぜ!

特典 ●ロゴステッカー ●敵キャラクター紹介書付沙羅曼蛇ピンナップ

熱血硬派くにおくん

カセット:KHY1013　¥1,000☆

タラタラしてるんじゃネー。バリバリのロックンロールで熱い血がさわぐぜ!なんと、くにお・みすずの声もはいっているぜ。テクノス・ジャパン。

特典 ●ロゴステッカー ●キャラクター解説付カラーピンナップ

WECル・マン24アーケード版

カセット:KHY1018　¥1,000☆

ウ・グ・グ・グ!! あの体感ゲームNo.1、コナミのWECル・マン24の完全版だぜ!ヘビメタサウンドで脳天を直撃だぜ!

特典 ●ステッカー ●譜面付解説書

8/21発売

キミのもっているものの☆を色でぬってみよう!
色☆が　~3　フツー
　　　4~7　コンピュージックマニア
　　　8~　コンピュージックフリークだョ!

特典は商品にみんな入っているョ!

さあ!すぐお店に

●お求めは全国のレコード店・デパートへ

アポロン音楽工業株式会社
〒160 東京都新宿区若葉1-5 TEL.03-353-0191(代)
●お問合せは第2制作部コンピュージックグループ川原・武井まで



(人間工学)
エルゴノミクスを無視した奴等だぜ！
インテリジェント達が、
なんとまあ、忙しいことだ。
熱くなったり、寒くなったり。
頭と技の勝負に燃えて、
恐怖と戦慄のプレッシャ〜に、挑むなんて。
かつて、こんなことが、あったろうか。
Fire Ball
■FM-77AV/20/40 3.5″ディスク版
■定価5,800円
過去は過去で信仰にすぎない。
過去を充分に利用しつくして、今だからこそ逆に現在を強調し、表づらのみ固執しているように見えるポップゲーム。
パリパリの20万点突破！
TIPTOP CONTEST
●8月31日(月)まで、お急ぎください。
消されてゆく悪魔に涙する。
生身の身体よりも、テクノロジーによってメディア化された悪を重視するゲーム姿勢に、ひたすらおどろきを覚える。
ラプラスの魔
■PC8801SR/TR/FR/MR/FH/mH/VA
■ディスク2枚組 ■定価7,800円
(次のおまかせ発売は)
■X1シリーズ
DIABLE DE LAPLACE
Humming Bird Soft
〒530大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
自由で気ままなINFORMATION
●月〜金曜日PM1:00〜PM6:00まで受付。
●ユーザーテレホン☎06(315)8255
●土・日曜日・祝日は休ませていただきます。
振込の際の口座番号は下記の通りです。
郵便振替/No.8-303340 株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
銀行振込/住友銀行梅田新道支店 普通預金No.211843 株式会社エム・エー・シー
●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。
当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
STAC
スタッフ募集中！
●ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。

CROSS MEDIA SOFT

大河
アドベンチャー
ロマン

新玉取物語

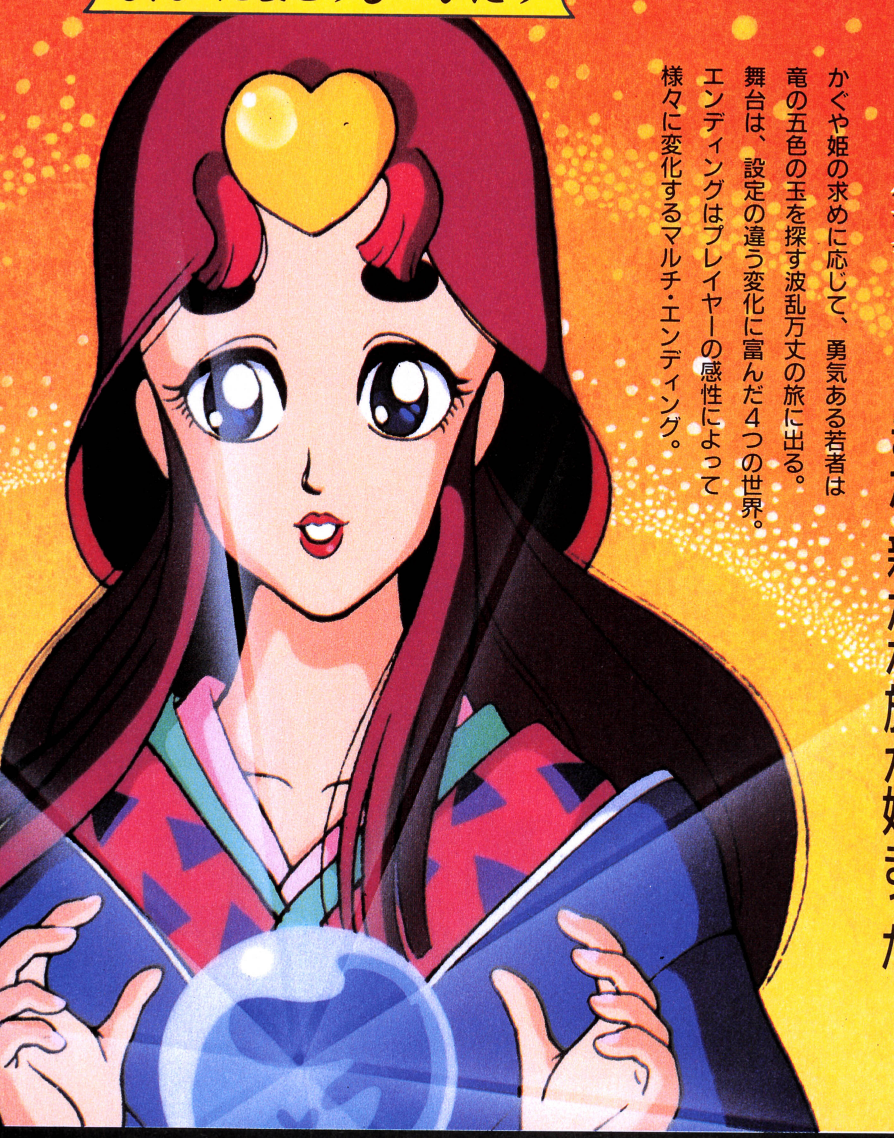
しん・たまとりものがたり

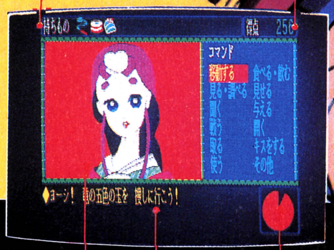
愛 涙そして笑い……

あの「新竹取物語」から2年6ヶ月。
また、新たな旅が始まった。

かぐや姫の求めに応じて、勇気ある若者は竜の五色の玉を探す波乱万丈の旅に出る。舞台は、設定の違う変化に富んだ4つの世界。エンディングはプレイヤーの感性によって様々に変化するマルチ・エンディング。

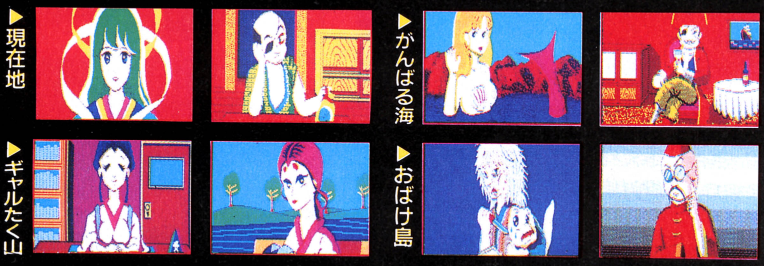
ゲームの基本コンセプトは、愛と涙とそして笑い。軽妙な洒落と時代感覚をふんだんに取り入れたギャグ、男心と女心の探求にも迫ってみました。まさにアドベンチャーゲームの最高の面白さをお届けします。シナリオは「新竹取物語」で彗星のごとく登場した奇才松本貢。





❶コマンド選択／アイコン操作により入力は極めて簡単 ❷漢字ロム使用によりメッセージは見やすく、また収録されたメッセージはなんと1133種類 ❸プレイヤーを華麗なる世界へと誘う極彩色グラフィックは、メイン画面とサブ画面の合計でなんと300枚弱という膨大さ。 ❹画面にはアイテム、得点、体力、持ち物などが常時グラフィック表示 ❺収録された魅力溢れる曲はFM音源対応で30曲以上、効果音は50以上で迫力サウンドを提供 ❻登場人物37名、登場動物6匹の豊富なキャラクター達

変化に富んだ4つのワールド



8月末発売予定
- **FM-7/NEW 7**（要漢字ロム、要**FM**音源）（**5″2D**）
- **FM-77/L2/L4/AV**（一部要**FM**音源）（**3.5″ 2D**）

9月上旬発売予定
- **PC-8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH**（**5″ 2D**）

（全てディスク6枚組）**¥10,000**

PC-88VA 対応版は近日発売予定

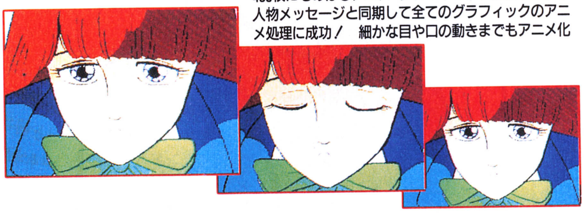
CROSS MEDIA SOFT

アドレナリン・コネクション

学園推理アドベンチャー

全編を華麗に彩るアニメーション処理！
コンピュータ・アニメがついにセル・アニメを超えた？

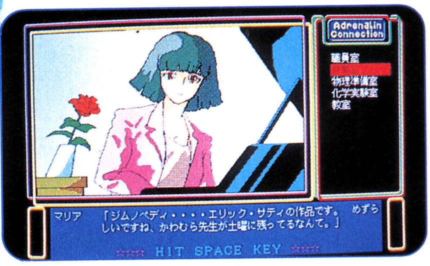
400枚にものぼるアニメ・グラフィックスの搭載により人物メッセージと同期して全てのグラフィックのアニメ処理に成功！ 細かな目や口の動きまでもアニメ化

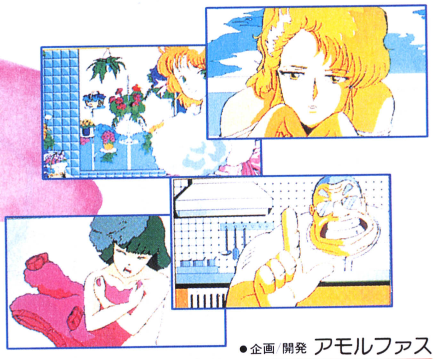




「先生！……これは事件です。」

平和な学園に舞い込んだ一通の脅迫状。校長への復讐を誓う恐ろしい脅迫状の差出人を探す新任教師の素人探偵活動が始まった…。学園や市街地などを調べるうちに次々と明らかになっていく複雑な人間関係、甘い罠や誘惑、謎の美人女性教師…。軽いタッチの青春学園推理アドベンチャーの幕が今開く…





- ▶コマンド選択の採用によるゲーム進行の円滑化
- ▶400字詰め原稿用紙100枚以上にのぼる膨大なメッセージ
- ▶20人以上の魅力溢れる登場人物
- ▶グラフィック画面は人気アニメ番組「まんが日本昔ばなし」などで活躍する「フィルム・マジック・ランタン」の全面指導、協力
- ▶FM音源を駆使したBGMも20曲以上用意

●企画／開発 アモルファス

8月末発売予定

- ●PC-9801 F/VF（5″2DD・2枚組）
- ●PC-9801 M/VM/VX（5″2HD）
- ●PC-9801 UV専用（3.5″2DD・2枚組）

※PC-8801シリーズは近日発売予定 各7,800円

特典 人気アニメ声優「川村万梨阿」のナレーション・カセットがついてるゾ！

●販売 avc 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料（500円）を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-10（共同ビル青山2F）日本エイ・ブイ・シー株式会社コンプティーク係

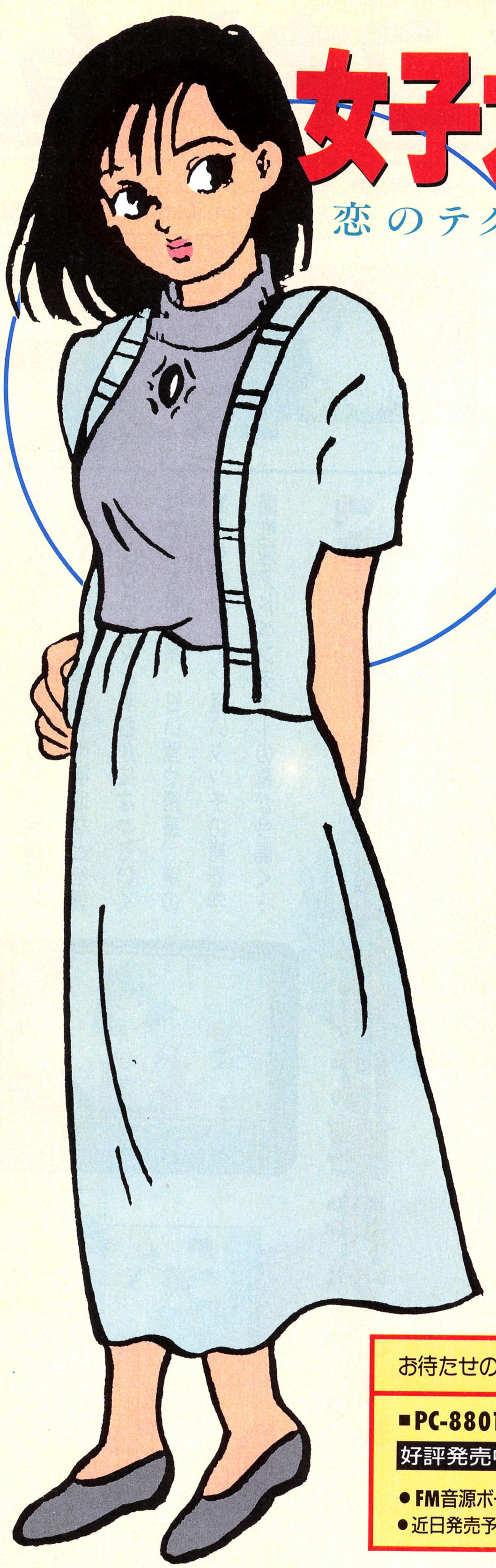
開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱PS部 TEL.03-423-7901

資料請求券 「アド・王」 コンプティーク 87-9

女子大生交際図巻

恋のテクニック、教えてあ・げ・る!!

ねえっ、私たちの前では、素直になってネ♡



今日こそ、大好きな彼女とうまく話をするゾ!と心に決めていても、いざ、目の前に彼女が現われると、ワザとツッパッてみたり、イジワルなこと言ってみたりして、後で、「どうして、ボクは、素直になれないんだろう?」とオチコんでしまう。本人を目の前にすると、やっぱり、うまく言えないんだよなあ…。そこで、と言っては、軽いが、最近、とみにカルイと言われている女子大生のオネエサンたちに、個人授業をしてもらうことにした。そして、今度こそ、女子大生予備軍のお気に入りの彼女に素直に「好きだよ」と言ってみるんだ。



女の子の表情
反応によって8パターンに変化。泣かれたりすると大変だぞ。

女の子の会話文
出来るだけ楽しい会話になるといいね。

男の子の会話文
コマンド・リストを選んで会話を進めるのだ。

場所表示
その時々のシーンが表示される。うまくいけば最後は勿論……だ。

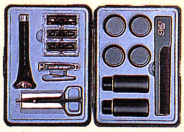
コマンド・リスト
ここから選択して番号を入力するだけ。ラクラク簡単な進め方が嬉しいな。

時間表示
現在時間をチェックしながらデートを進めよう。

サイフ
所持金はいくらあるかな。やっぱりお金がないと不安だな。

★キャラクター・デザイン/内田春菊
★読んでも楽しい「Girl's Talk マニュアル」(14ページ)付き
★〈あの娘が好きだ〉キャンペーン実施!

男の子必携のおしゃれな〈グルーミング・キッズ〉(写真)が1,000名に当るキャンペーン実施。詳しくは、ソフトのマニュアルを御覧下さい。



お待たせの…究極の恋愛シミュレーション・ゲーム

■PC-8801/mkII/SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
好評発売中!〈ディスク版・3枚組〉 ¥7,800
●FM音源ボードがあれば、より楽しめます。
●近日発売予定:PC-9801シリーズ、FM-7/77/AVシリーズ



●販売 avc 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-10(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社コンプティーク係

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱PS部
TEL.03-423-7901

「女子大生交際図巻」資料請求券 コンプティーク 87-9

暑さなんかブッ飛ばせ!! ピス・ピス・ピス……

'87 夏休み ゲームブックまつり

これがD＆Dだ!



●ドラゴンノベルズ　新刊
ドラゴンランス戦記1
「廃都の黒竜」
マーガレット・ワイス
トレーシー・ヒックマン 著/安田 均 訳
文庫判:580円

●ドラゴンノベルズ　新刊
ドラゴンランス戦記2
「城砦の赤竜」
マーガレット・ワイス
トレーシー・ヒックマン 著/安田 均 著
文庫判:460円

●AD & D®シリーズ　新刊
「ババ・ヤーガの悪夢の王国」
ロジャー・E・ムーア　著/大出 健 訳
文庫判:480円

●スカイフォールシリーズ　新刊
「魔宮の人喰い植物」
デイヴィット・タント 著/菅野彰子 訳
文庫判:480円

●ファンタジー・ファイル 新刊
「D&D®がよくわかる本」
—ダンジョンズ&ドラゴンズ入門の書—
黒田幸弘 著　文庫判:480円

既刊シリーズ

- AD&D® シリーズ
- スカイフォール シリーズ
- オリジナル ゲームブック（以上文庫判）
- ファンタジー ファイル（文庫判）
- ONE-ON-ONE™ シリーズ（B6判 2冊組）
- D&D® ファンタジーアート（A4判変型）
- エンドレスクエスト シリーズ（新書判）
- ドラゴンノベルズ シリーズ（文庫判）

以下続々刊行!!

富士見書房　〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
☎03(261)5375 振替 東京7-86044

郵便局の

ハイテクゆうパック

日本初のパソコン・ソフト・総合カタログ

Vol.2

8月1日



全国24,000の郵便局に一斉配布！

パソコンソフトやハイテクグッズを郵便でお届けする、ハイテクゆうパック

郵便局で、パソコンソフトやハイテクグッズが申し込めるようになりました。近くにお店がなかったり、売り切れで欲しいものが手に入らなかったり、今までのこんな悩みも、ハイテクゆうパックで一挙に解決。カタログの中で、欲しい商品を見つけたら、すぐ、郵便局へ。振替用紙に必要事項を記入して、料金を振り込むだけ。一週間ほどで、お手元に品物が届きます。

カタログ御希望の方は300円切手同封の上、当社までお申し込み下さい。
パソコンソフトのお問い合わせは、下記までお願い致します。

株式会社 日本テレソフト ☎03-264-0800
〒102 東京都千代田区二番町1 番町ハイム201



株式会社 日本テレソフト 誌上通販コーナー

ホビーソフト

商品番号	商品名	メーカー名	コード	機種	メディア	価格
AH-01	スーパーレイドック	ティーアンドイー	01	MSX	2メガROM	6,800
AH-01	レイドック	ティーアンドイー	02	MZ-2500/V2	3.5″2DD	6,800
			03	FM-77AV/20/40	3.5″2D(2枚)	
			04	MSX2(RAM64K VRAM128K)	3.5″1DD	
BH-01	ラプラスの魔	ハミングバード	01	PC-88SR/FR/TR/MR/MH/FH/VA	5″2D	7,800
BH-02	囲碁九路盤対局	BPS	01	ファミリーコンピュータ	ディスク	3,500
			02	ファミリーコンピュータ	ROM	5,500
BH-03	対局囲碁	BPS	01	PC-9801シリーズ	8″2D	14,800
			02	PC-9801シリーズ	5″2HD	
			03	PC-9801シリーズ	5″2DD	
			04	PC-9801シリーズ	3.5″2DD	
BM-70	詰碁120	チャンピオンソフト	05	FM-16β	メガROM	8,000
BH-04	碁遊技	BPS	01	PC-8801シリーズ	5″2D	6,800
BH-05	ジートガー	ハドソン	01	MSX	ROM	5,800
AS-01	ディーヴァ	ティーアンドイー	01	PC-88mkIISR/FR/MR/FH/MH/VA	5″2D(2枚)	7,800
			02	FM-77AV/20/40	3.5″2D(2枚)	
			03	X1/C/F/turbo/II/III/Z	5″2D(2枚)	
			04	MSX(RAM16K以上)	2メガROM	6,800
			05	MSX2(RAM64K VRAM128K)	3.5″2DD	7,800
AH-02	ハイドライドII	ティーアンドイー	01	PC-88mkIISR/FR/MR/FH/MH/VA	5″2D	6,800
			02	FM-7/new7	5″2D	
			03	FM-77/AV/20/40	3.5″2D	
			04	X1/C/F/turbo/II/III/Z	5″2D	
			05	MZ-2500(MZ-2000モード)	3.5″2DD	
			06	MSX(RAM8K以上)	メガROM	6,400
AS-03	ファイアボール	ハミングバード	01	FM-77AV/20/40	3.5″2D	5,800
AS-04	りっくとみっくの大冒険	ハミングバード	01	MSX2	メガROM	5,800
BH-06	マッドライダー	キャリーラボ	01	MSX2	メガROM	6,200
BH-07	ハオ君の不思議な旅	DOG	01	ファミリーコンピュータ	ディスク	3,400
AH-18	フライト・イン・ハワイ	キャリーラボ	01	PC-98F2/VM/VF	5″2DD	7,800
			02	PC-98U2/UV2	3.5″2DD	
			03	PC-98VM/VX	5″2HD	
BH-08	ボルフェスと5人の悪魔	クリスタルソフト	01	MSX(8K以上)・MSX2	メガROM	5,800
AH-09	バビロン	クリスタルソフト	01	PC-88SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA	5″2D(2枚)	7,800
			02	FM-77AV/20/40	3.5″2D(2枚)	
AH-10	アスピック	クリスタルソフト	01	X1シリーズ(X1Dは不可)	TAPE	5,800
			02	FM-77AV/20/40	3.5″2D	6,800
			03	PC-6001mkII/SR(PC-66シリーズ不可)	TAPE	4,800
BH-09	うる星やつら	マイクロキャビン	01	PC-9801シリーズ	5″2HD	6,800
			02	PC-9801シリーズ	5″2DD	
			03	PC-9801シリーズ	3.5″2DD	
			04	PC-88SR/FR/MR/FH/MH	5″2D	
			05	X1シリーズ	5″2D	
BH-10	大戦略MSX2	マイクロキャビン	01	MSX2(VRAM128K)	メガROM	7,800
AS-02	めぞん一刻	マイクロキャビン	01	MSX2(VRAM128K)	2メガROM	6,800
			02	PC-98F/VF/VM21	5″2DD	
			03	PC-98M/VM/VM21/VX	5″2HD	
			04	PC-98U/UV2	3.5″2DD	
			05	PC-8801MKIIシリーズ	5″2D	
			06	X1シリーズ	5″2D	
BH-11	ザ・マン・アイ・ラブ	シンキングラビット	01	PC-9801シリーズ	5″2DD	7,800
			02	PC-9801シリーズ	5″2HD	
			03	PC-9801シリーズ	3.5″2DD	
			04	PC-8801シリーズ	5″2D(2枚)	
			05	X1turboシリーズ	5″2D(2枚)	
AH-03	道化師殺人事件	シンキングラビット	01	PC-9801シリーズ	5″2D、2DD(2枚)	7,800
			02	PC-9801シリーズ	5″2HD	
			03	PC-9801シリーズ	3.5″2DD	
			04	PC-9801シリーズ	8″2D	
			05	PC-8801シリーズ	5″2D(2枚)	
			06	MZ-2500	3.5″2DD(2枚)	8,800
AH-04	カサブランカに愛を	シンキングラビット	01	PC-9801シリーズ	5″2DD	7,200
			02	PC-9801シリーズ	5″2HD	
			03	PC-9801シリーズ	3.5″2DD	
			04	PC-8801シリーズ	5″2D(2枚)	
			05	X1turboシリーズ	5″2D(2枚)	
BH-12	大戦略II	システムソフト	01	PC-98F2/VF2	5″2DD	9,800
			02	PC-98M2/VM2/VM21/VX2	5″2HD	
			03	PC-98U2	3.5″2DD	
			04	PC-98UV2	3.5″2HD	
	上海(シャンハイ)	システムソフト	01	PC-98F2/VF2	5″2DD	6,500
			02	PC-98M2/VM2/VM21/VX2	5″2HD	
			03	PC-98U2/UV2	3.5″2DD	
			04	PC-8801シリーズ	5″2D	
	OGRE(オーガ)	システムソフト	01	PC-98F2/VF2	5″2DD	6,800
			02	PC-98M2/VM2/VM21/VX2	5″2HD	
			03	PC-98U2	3.5″2DD	
			04	PC-98UV2	3.5″2HD	
AH-14	ディープ・フォレスト	ザインソフト	01	FM-77AV	3.5″2D(2枚)	7,800
			02	MSX2(要VRAM64K)	メガROM	5,800
AH-12	未来	ザインソフト	01	PC-88mkIISR/FR/MR	5″2D(2枚)	7,800
			02	MSX(要16K RAM)	メガROM	5,800
			03	MSX2(要VRAM128K RAM64K)	メガROM	5,800
			04	PC-98F/VF	5″2DD	7,800
			05	PC-98M/VM	5″2HD	
			06	PC-98U/UV	3.5″2DD	
AH-13	スーパートリトーン	ザインソフト	01	MSX2	メガROM	5,900
AH-13	トリトーン	ザインソフト	02	MSX(8K以上)	メガROM	5,800

ホビーソフト

商品番号	商品名	メーカー名	コード	機種	メディア	価格
AH-13	トリトーン	ザインソフト	03	MSX(32K以上)	TAPE	4,800
			04	PC-88mkIISR/FR/TR/MR	5″2D	6,800
BH-15	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	01	PC-88/mkII/SR以後VAまで	5″2D	6,800
			02	X1turbo/II/III/Z	5″2D	
			03	FM-7/77/AV	3.5″2D	
BH-16	信長の野望 全国版	光栄	01	PC-9801シリーズ	5″2HD	9,800
			02	PC-9801シリーズ	5″2DD	
			03	PC-9801シリーズ	3.5″2DD	
			04	MSX	ROM	
BH-17	三国志	光栄	01	PC-9801シリーズ(RAM256K)	5″2HD	14,800
			02	PC-9801シリーズ(RAM256K)	5″2DD	
			03	PC-9801シリーズ(RAM256K)	3.5″2DD	
			04	MSX	2メガROM	12,800
AH-15	棋太平	マイコンハウスSPS	01	PC-8801シリーズ	5″2D	6,500
			02	X1/turbo	5″2D	
			03	X1/turbo	TAPE	4,500
			04	FM-7	5″2D	6,500
BH-18	三元奇門遁甲(占いソフト)	善光コンピュータシステム	01	PC-9801シリーズ	5″2HD	44,400
			02	PC-9801シリーズ	5″2DD	
			03	PC-9801シリーズ	3.5″2DD	
			04	PC-9801シリーズ	8″2D	
BH-19	水戸黄門	サンソフト	01	ファミリーコンピュータ	ROM	5,300
BH-20	ファンタジーゾーン	サンソフト	01	ファミリーコンピュータ	ROM	5,300
BH-21	ナゾラーランド第2号	サンソフト	01	ファミリーコンピュータ	ディスク	2,980
AC-01	アディアンの杖	サンソフト・アスク講談社	01	ファミリーコンピュータ	ディスク	4,900
AC-02	スーパーボーイ アラン	サンソフト・アスク講談社	01	ファミリーコンピュータ	ディスク	4,900
AC-03	地底大陸オルドーラ	サンソフト・アスク講談社	01	ファミリーコンピュータ	ディスク	4,900
BZ-13	ザ・リターン・オブ・イシター 98シリーズ・X1/turboは9月中旬発売予定、予約受付ます。	マイコンハウスSPS	01	PC-88SR以後	5″2D	6,800
			02	PC-9801シリーズ	5″2HD	
			03	PC-9801シリーズ	5″2DD	
			04	PC-9801シリーズ	3.5″2DD	

ビジネスソフト

商品番号	商品名	メーカー名	コード	機種	メディア	価格
BB-01	ザ・パソコン会計III 個人編-A	ピーシーエー	01	PC-9801シリーズ(メモリー384K)	5″2HD	78,000
			02	PC-9801シリーズ(メモリー384K)	8″2D	
			03	PC-9801シリーズ(メモリー384K)	3.5″2HD	
			04	B16SX(メモリー512K)	3.5″2HD	
BB-02	ザ・パソコン会計III 個人編-B	ピーシーエー	01	PC-9801シリーズ(メモリー384K)	5″2HD	128,000
			02	PC-9801シリーズ(メモリー384K)	8″2D	
			03	PC-9801シリーズ(メモリー384K)	3.5″2HD	
			04	B16SX(メモリー512K)	3.5″2HD	
BB-03	プリントショップ	ブロダーバンドジャパン	01	PC-9800シリーズ	5″2HD、2DD	12,800
			02	PC-9800シリーズ	3.5″2DD	
			03	PC-8800シリーズ	5″2D	9,800
			04	FM-7シリーズ	5″2D	
BB-04	ニセコA	ハドソン	01	PC-98E/F/M/VF/VM/VX/XL	5″2HD	20,000
			02	PC-98UV2/UV21	3.5″2HD	
BB-05	出納くん	シーシーダブル	01	PC-88mkIISR以後	5″2D	16,000
			02	FM-7/new7	5″2D	10,000
			03	FM-77L2/L4	3.5″2D	
			04	FM-77AV/20/40	3.5″2D	16,000
BB-06	ぐらふっ子	シーシーダブル	01	FM-77AV/20/40	3.5″2D	19,000
BB-07	Shogun	サムシング・グッド	01	PC-88mkIISR/TR/FR/FH	5″2D	34,800
			02	PC-88mkIIMR/MH/VA	5″2HD	
			03	X1turboシリーズ	5″2D	
			04	X1turboIII/Z	5″2HD	
BB-08	成績処理	マイクロキャビン	01	PC-9801シリーズ	5″2HD	85,000
			02	PC-9801シリーズ	5″2DD	
			03	PC-9801シリーズ	3.5″2DD	
			04	PC-9801シリーズ	8″	
BB-09	住所録くんPart2	コーラル	01	PC-9801シリーズ	3.5″2DD	28,000
			02	PC-9801シリーズ	3.5″2HD	
			03	PC-9801シリーズ	5″2DD	
			04	PC-9801シリーズ	5″2HD	
BB-10	両手打ちタイプの基礎	ニューメディアセンター木曽	01	PC-9801シリーズ	5″2D	5,000
			02	PC-9801シリーズ	3.5″2DD	
			03	PC-9801シリーズ	5″2DD	
			04	PC-9801シリーズ	5″2HD	
AB-05	JETカード	キャリーラボ	01	PC-88FH/mkIIFR/TR/SR/MH/MR	兼用5″2D、2HD	14,800
AB-06	JETカードペア	キャリーラボ	01	PC-88FH/MH/VA/mkIIFR/TR/SR/MR	5″2D	26,000
			02	PC-88VA/MH/mkIIFR	5″2HD	

お申込の方法

■現金書留をご利用になる場合：ご希望の商品の、商品番号、コード、商品名、お手持ちのパソコンの機種、メディアをご記入の上、下記あてお申込みください。

■郵便振替をご利用になる場合：郵便局備え付けの郵便振替用紙を使い、口座番号 東京3-48932 加入者名 株式会社日本テレソフトをご記入のうえ、裏の通信欄に、商品番号、コード、商品名、お手持ちのパソコンの機種、メディアをご記入ください。

■商品の送料は当社で負担いたします。

■お急ぎの方はお電話(03-264-0800)でお申込みください。代金着払いでお届けしますが、代引手数料(200～300円)は、ご負担ください。

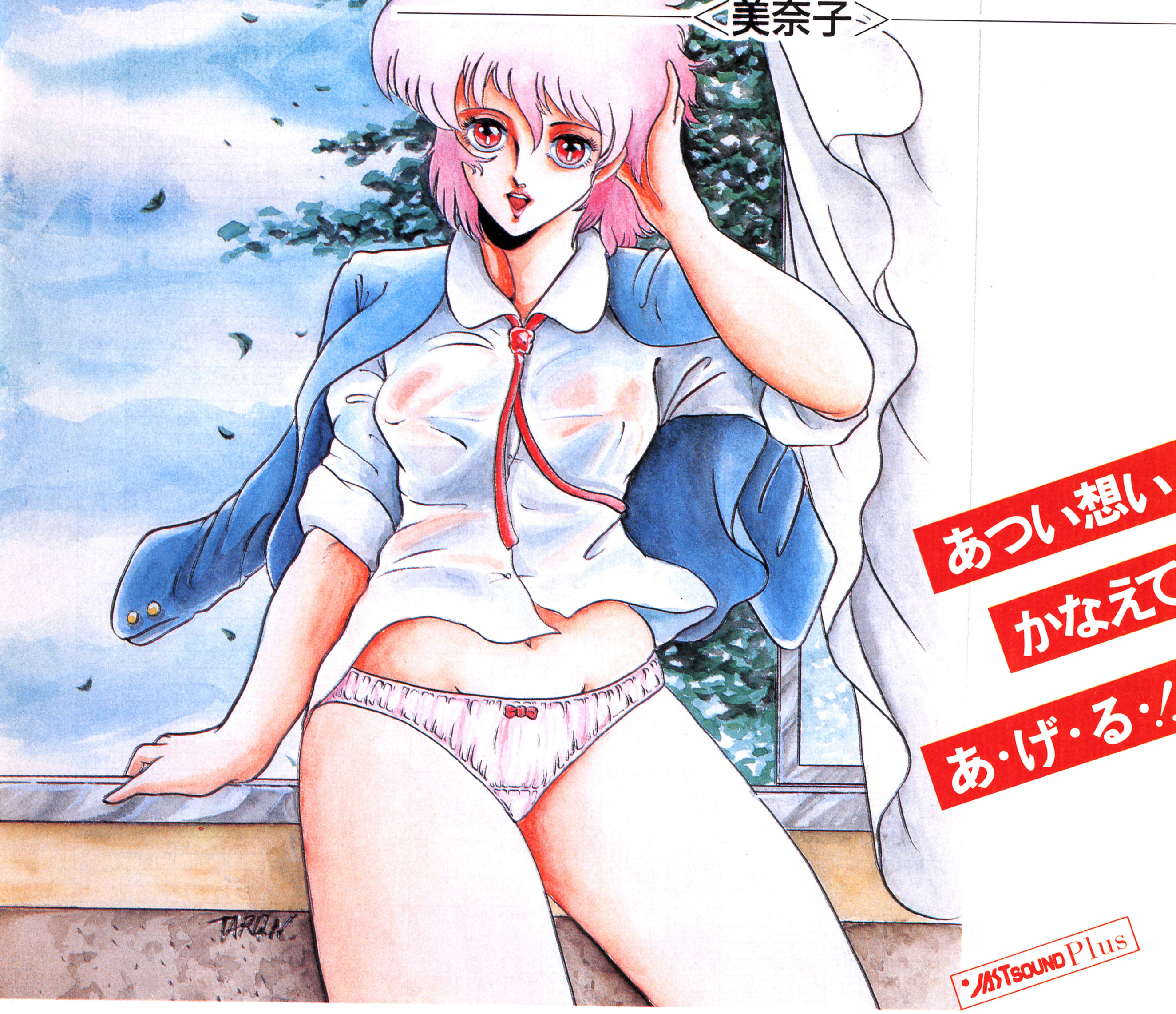
〒102 東京都千代田区二番町1 番町ハイム201 株式会社日本テレソフト
TEL.(03)264-0800

掲載以外のソフトについてのお問い合せは、株式会社日本テレソフトまで。

半年間の沈黙を破って、いま――!!

天使たちの午後・II

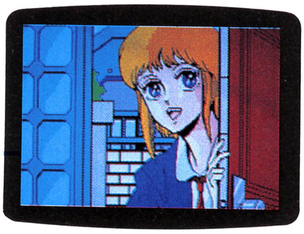
<美奈子>



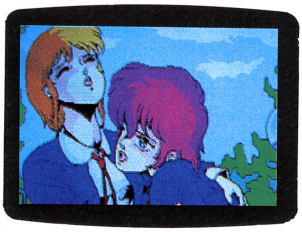
第1作に、まさるともおとらない美少女たち

さらに、本格的アニメーションをふんだんに盛り込み、BGMはFM音源、ジャストサウンド・プラス対応です。(ジャストサウンド・シリーズ可)
2ドライブ専用、ディスク三枚組です。――定価7,800円

♥対応機種♥
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
FM-77AV/20/40
♥近日発売♥
PC-98Fシリーズ
PC-98Mシリーズ
X1シリーズ
MSX







株式会社ジャスト JAST
〒156 東京都世田谷区
宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL.03(706)9766
FAX.03(706)9761
銀行振込口座
三井銀行経堂支店㊚5252817

全国各地へ通信販売 **方法** 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。


コミックの夜明け
未体験のおもしろさ―角川ドラゴンコミックス!
●ドラゴンスレイヤー伝説●
ザナドゥ1
あのザナドゥが、日本ファルコムのスタッフの手で、
完全オリジナル描き下しコミックになった。
ゲームでは計り知れなかったザナドゥの真実が、いま、明かされる。
都築和彦(日本ファルコム株式会社)著　A5判　880円
〈重版出来〉売り切れ店が続出しています。お求めはお早めに。
XANADU
ドラゴンスレイヤー伝説
都築和彦 1
DRAGON COMICS
XANADU

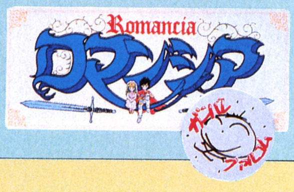
777名に当たる！ 夏休みどっ





★ダブル・チャンス

❶～58までのプレゼントに残念ながら当選しなかったハガキの中から、抽選で450名に『ロマンシア』ステッカーか『がんばれファルコム』バッジのいずれかをプレゼントするぞ。つまり、“チャンスは2度”という、ありがた～いプレゼントなのだ!!

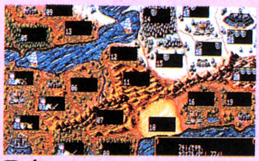


❶『マンハッタン・レイクエム』バッジ（リバーヒルソフト） 5名
❷『オーガ』プレイト（システムソフト） 10名
❸『上海』バッジ（システムソフト） 5名
❹ポストカード・セット（システムソフト） 4名
❺『メルヘンヴェール』ステッカー（システムサコム） 6名
❻『ウルフチーム』ステッカー（ウルフチーム） 10名
❼『ブラックオニキス』ファイル（BPS） 10名
❽『ザイダー』下敷＋ビニールバッグセット（コスモスコンピュータ） 10名
❾『ロマンシア』人形セット（日本ファルコム） 50名
❿ノート（キャリーラボ） 10名
⓫コンプティーク特製シュウォッチ 26名
⓬『ウィバーン』テレホンカード（アルシスソフト） 10名
⓭『ウルティマⅣ』テレホンカード（ポニー） 7名
⓮JETターボターミナル（SPS） 1名
⓯JETターミナル（キャリーラボ） 1名
⓰ボイス・ボックス（ログ） 2名
⓱『ブラックオニキス』デザイン生ディスク（BPS） 5名
⓲『バビロン』ポスター（クリスタルソフト） 10名
⓳『ガルフォース』ポスター（スキャップトラスト） 10名
⓴『サイキックウォー』ポスター（工画堂） 2名
㉑Tシャツ（ハミングバード） 5名
㉒『は～りぃふぉっくす』Tシャツ（マイクロキャビン） 3名
㉓『ディープフォレスト』Tシャツ（ザインソフト） 5名
㉔『未来』Tシャツ（ザインソフト） 5名
㉕『地球防衛軍』Tシャツ（アートディンク） 5名
㉖Tシャツ（シンキングラビット） 5名
㉗『ウルティマⅣ』Tシャツ（ポニー） 2名
㉘ファミコン冒険ゲームブック『さんまの名探偵』（双葉社） 5名
㉙ファミコン冒険ゲームブック『月風魔伝』（双葉社） 5名
㉚ファミコン冒険ゲームブック『熱血硬派くにおくん』（双葉社） 5名
㉛ファミコン冒険ゲームブック『アルゴスの戦士』（双葉社） 5名
㉜ファミコン冒険ゲームブック『ドラゴンクエストⅡ』（上下巻セット）（双葉社） 5名
㉝ファミコン冒険ゲームブック『スーパーマリオブラザース3』（双葉社） 5名
㉞ファミコン冒険ゲームブック『高橋名人のバグってハニー』（双葉社） 5名



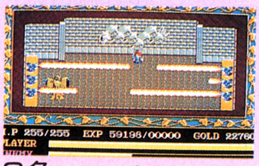
パソコン・ゲーム・ソフト

㊲ガイアの紋章



3名 （NCS）

㉟Ys（イース）



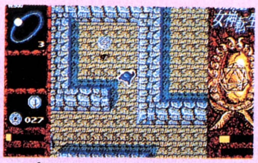
2名 （日本ファルコム）

㊳ウィザードリィ3



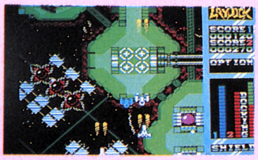
3名 （アスキー）

㊱女神転生



3名 （日本テレネット）

㊴スーパーレイドック

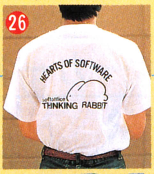


2名 （T&E）

とりプレゼント

太腹（ふとっぱら）ダブルチャンス付

25

26


27

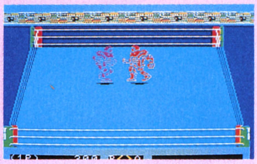
28 29 30 31 32 33

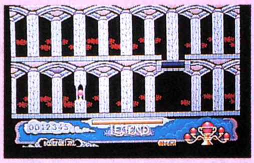

34

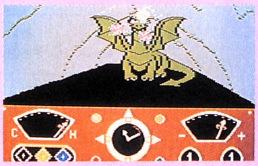

暑さを吹っ飛ばす、豪華絢爛（ゴウカケンラン）、疾風怒濤（シップードトー）の大プレゼント!! ダブル・チャンスで合計777名の読者へ暑中見舞。みんなの応募を待ってるぜ!!

49 タイムパラドックス

2名 （ハドソン）

54 ロボレス2001 ※MSX

3名 （マイクロネット）

44 レジェンド

3名 （クエイザーソフト）

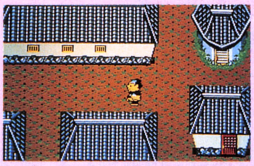
50 アイドロン ※PC88

3名 （ポニー）

55 アルゴー ※X1

3名 （呉ソフト）

40 ダイナマイトボウル

2名 （東芝EMI）

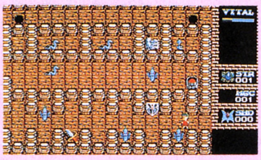
45 ずっこけやじきた隠密道中

2名 （HAL研究所）

51 ぎゅわんぶらあ自己中心派

3名 （ゲームアーツ）

56 魔界復活

5名 （ソフトスタジオWING）

41 キングスナイト・スペシャル

3名 （スクウェア）

46 ディープフォレスト


3名 （ザインソフト）

52 リ・バース

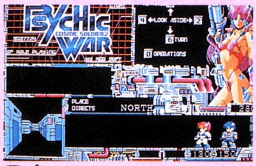
4名 （SPS）

57 フェアリィランドストーリー

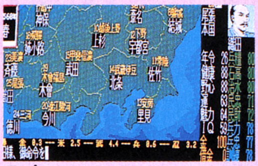
3名 （ホットビィ）

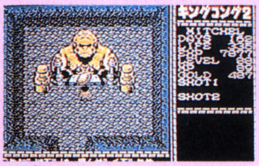
42 T. D. F

3名 （データウエスト）

47 サイキックウォー


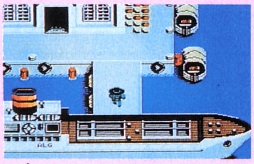
3名 （工画堂スタジオ）

53 信長の野望・全国版

3名 （光栄）

58 キングコング2

2名 （コナミ）

43 アニマルランド殺人事件

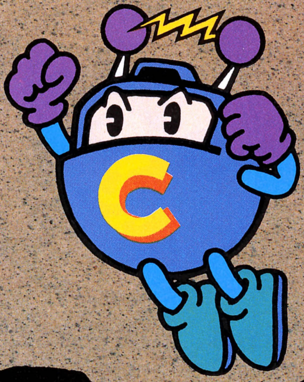
3名 （エニックス）

48 ジャガー5

2名 （ハドソン）

応募方法

本誌200ページと201ページの間のとじ込みハガキに希望商品の番号を書いて送って下さい。記入事項にもれのあるハガキは無効になります。なお、ゲームソフトに関しては、対応機種と媒体を必ず書いて下さい。当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。しめきりは昭和62年9月7日です。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。



READERS' SOFT

おめでとー、『三国志』がTOPだぁ!!

ども、暑いとよけいに元気が出ちゃうケーコです♡　猛暑でウダーッと死んでるキミも、このページを読んで元気を出してね！

というわけでTOP20なのだ。なんと、今月はついに『三国志』がトップに躍りでたぞ。SLG・初の快挙、光栄さんおめでとー♡『三国志』って発売当初からとっても人気があったから、今ごろトップなんてほんとは遅すぎるくらいなんだよね。これからもこの調子でがんばってちょーだい♡

さて、それから先月あたりから続々登場しているニュー・フェイスですが、今月は『ガンダーラ』なんかがんばってますね。ファミコンの『アテナ』もいい調子です。来月あたりは『Y's』、『サイキックウォー』そのほか、さらに新作が増えるでしょうから、とっても楽しみ♡　みんな、ごひいきソフトにバンバン投票頼んだよ！

まあ、ここ最近出来のいいソフトがたくさん出てるのはほんとにうれしいことだけど、どれを買おうか困っちゃうってのはあるね。（おこづかい半年分前借りなんてしちゃだめだよ！）楽しかったゲームについての情報とかレポートなんかも送ってちょーだいね♡

急上昇 / 上昇		先月の順位	ソフト名	メーカー名
上昇	1	5	三国志	光　栄
	2	2	ドラゴンクエストⅡ	エニックス
上昇	3	4	ザナドゥ シナリオⅡ	日本ファルコム
	4	3	ディーヴァ	T&Eソフト
	5	1	ウィザードリィ	アスキー
	6	6	ザナドゥ	日本ファルコム
	7	7	大戦略	システムソフト
急上昇	7	14	ジーザス	エニックス
上昇	9	10	信長の野望・全国版	光　栄
上昇	10	13	大戦略Ⅱ	システムソフト
上昇	11	12	めぞん一刻	マイクロキャビ
上昇	12	15	ロマンシア	日本ファルコム
上昇	13	17	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ
	14	9	シルフィード	ゲームアーツ
急上昇	15	—	ガンダーラ	エニックス
上昇	16	20	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット
上昇	16	—	グラディウス	コナミ
上昇	18	—	エルスリード	NCS
上昇	19	—	アテナ	エス・エヌ・ケ
上昇	20	—	覇邪の封印	工画堂スタジオ

読者が選ぶ

TOP 20

ヤッホー！ 元気ィ？ 毎日暑いねーっ！ 今月もパワー全開、おもいっきりいくぞ!!

種類	総得票数	得票数
ウォー・シミュレーション	602	157
ロールプレイング	668	137
ロールプレイング	833	129
ウォー・シミュレーション	667	127
ロールプレイング	607	115
ロールプレイング	583	109
ウォー・シミュレーション	315	81
アドベンチャー	111	81
ウォー・シミュレーション	321	78
ウォー・シミュレーション	100	67
アドベンチャー	245	65
アドベンチャー	487	62
シミュレーション	74	50
アクション	381	44
ロールプレイング	39	39
アクション	226	37
アクション	95	37
ウォー・シミュレーション	34	34
アクション	31	31
ロールプレイング	159	30

READERS' GAME TALK

●『三国志』を友達とやっていた。友達が武将にほどこしてる時、ぼくは武将の絵を見ておもわず「こいつ、中国人みたいだなぁ」と言ってしまった。
広島県　黒瀬康之

●それは１人用での『三国志』で起こった。シナリオ３で曽純を国ごと寝返らせることについに成功した時、劉備の配下No.１の超雲も国ごと寝返っていることに気づいた。曽操のばっきゃろ〜〜！
大阪府　丹上敬史

●『三国志』で敵の国から食糧が送られてきた。そして、それから３カ月後その国は「食糧を貸してくれぇ！」と言ってきたのであった。なんだったんでしょうね、あれは……。
東京都　梶井貴志

●『Ys』をついに買ってしまった。サウンドがとってもGOOD！　わりと簡単なのでとても楽しめました。クリアしたときは、気持ちよかった！（初めて自力で解いたんだよー）
秋田県　斉藤　昌

●発売が決定してから約半年（それ以上かな？）、発売日になんとか入手したファミコンの『アテナ』♡　ゲーセンに出たときからファンだったので、ファミコンで出ると知ったときはもう死ぬほどうれしくって、うれしくって……。デキもバッチリ。ボク今しゃーわせ♡
東京都　増嶋　健

●「ぐげーっ、おえっ、気持ちワリーッ!!」『エイリアン・シンドローム』をやった人ならわかるでしょう？
鹿児島県　有村正人

●『大戦略』がやりたいよ〜！　どうしてＦＭにはないんだ。MSX２版だって出たじゃねーかっ!!　『大戦略II』なんか出す前にＦＭ版を先に作れ〜っ！　と思う今日この頃であった。
兵庫県　遠藤孝義

●わたしは『サイコソルジャー』をやってからというもの、月１回はしないと禁断症状が出たり、１日中『サイコソルジャー』のテーマが頭の中でひびいていたりします。毒には毒をもって制すしかないので、マニュアルをください。さもないとメテオ・オームを使います。
大阪府　岩崎正修

●『ムーンストーン』はどうなったの？
石川県　石田和久

（※ほんとにどうなったんだろうね…）

コンプティークでは、以下のような機種を対象にし、また表記を略して使用しています
PC9801シリーズ（PC9801/E/F/M/U/VM/XA）
PC8801シリーズ（PC8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH/VA）
PC8801SRシリーズ（PC8801mkIISR/FR/MR/FH/MH/VA）
PC8001シリーズ（PC8001/mkIISR）
PC6601シリーズ（PC6601/SR）
PC6001シリーズ（PC6001/mkII/SR）
FM7シリーズ（FM7/NEW7/77/AV20/40）
FM77シリーズ（FM77/AV20/40）
X1シリーズ（X1/C/D/turbo/II/III）
MZ2500
MSX
MSX2

応募方法

編集後記のところにあるアンケートハガキに、キミの好きなソフトを１本だけ書いて送ってください。また、このコーナーへのご意見やGAME　TALKもいっしょに書いといてくださいね。ヨロシク♡

有効得票数：2244人

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

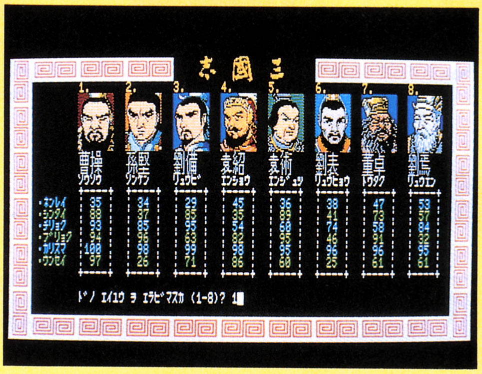
今月のトップ5 PICK UP5

TOP1 三　国　志

——表彰状、『三国志』殿。

貴殿は発売以来、ゲーマーの間で高い評価を保ち続け、このたびSLGで初のTOP 1の座に輝かれました。この偉業をたたえ、ここにこれを表彰します。これからもロングラン・ヒットを続け、SLGの発展に尽力(じんりょく)してください♡（なーんちゃってね。）

というわけですが、とにかくおめでとう。栄光さんのお話では『信長・全国版』のほうもヨロシク、ということですので（欲ばりだなぁ）、みんな応援してねぇ！

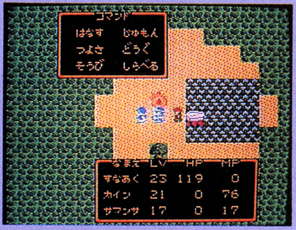


『三国志』、がんばりました！ みんな応援ありがとう！ MSX『信長の野望・全国版』も大好評発売中です。この夏休みは、日本と中国完全統一が目標だねっ！（栄光・三浦氏）

TOP2 ドラゴンクエストII

『ドラクエ、ドラクエ、ドラクエII♬』 がんばってるじゃないですか。今月も2位だもんね♡ 編集部にも、自称「エキスパート」という人間がゴロゴロしてまして、困ったことがあったらなんでも聞きなさいと言って、某編集長なんかをいぢめています。

ちなみにエニックスさんは『ジーザス』、『ガンダーラ』と赤丸急上昇が後(あと)に続いていて、大健闘中でーす。



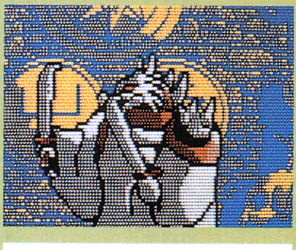
努力は必ず報われるこのゲーム。気長にプレイしていけば、誰でもクリアできますよ。『ドラクエII』の世界にどっぷりつかって、打倒ハーゴンをめざそう！（エニックス・曽根氏）

TOP3 ザナドゥ シナリオII

今月も大御所『ザナドゥ シナリオII』は健在です。これからもずっとずっとPICK UP 5に登場してちょうだいね♡

とかいいつつ、日本ファルコムさんの新作もヨイショしちゃったりして。『ドラスレ・ファミリー』おもしろいぞぉ。MSX版とファミコン版だけなんてもったいないから、早く他の機種に移植しなさい。

それから『Ys』も最高！ BGMがかっちょいいんだ。

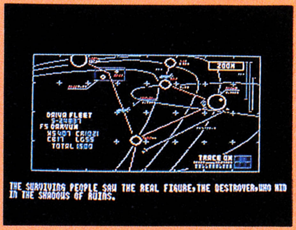


発売されてからもう半年以上がたつけど、いまだにその人気はおとろえ知らずの『シナリオII』。キミ達、もうキングドラゴンは倒したかな？いろんな御感想、聞かせてネ。（日本ファルコム・宮本氏）

TOP4 ディーヴァ

ん〜〜、『ディーヴァ』は最近ちょっと息切れ気味なのかな？ んにゃにゃ、そんなことはないよね。これからもがんばってください♡

ケーコは例のアクションシーンが苦手でして、（なんでも88版が一番難しいとか、そのせいかなぁ…）えっ？ そんな奴に『ディーヴァ』をやる資格はないって？ えーん、いじわるぅ。いいもん、今度デイヴに教わって特訓するもんね！

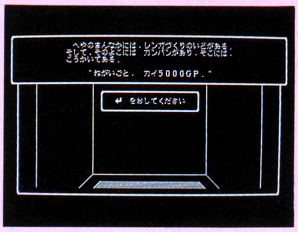


7機種目の『ディーヴァ・カリユガの光輝』の開発がいよいよ佳境に入ってきました。年末発売をめざしてがんばっています。本格SLGの『ディーヴァ』をよろしく！（T＆Eソフト・倉石氏）

TOP5 ウィザードリィ

しつもーん、アップル版でぇ『ウィザードリィ』をやってる人はぁ、オタッカーなんですかぁ？ そんなことはないですよねぇ。今や日本語版でも超メジャーですもんねぇ……。

——いきなりしょーもないことを言ってごめんなさい。『ウィザードリィ』の中毒患者はまだまだ増えていきそうですが、症状が進んでる人には『シナリオ2』『3』が待ってますからねぇ♡



『シナリオ＃3』も発売されて、まだまだファンは増え続けています。決して古くさくならず、いつまでもおもしろさのつきない『ウィザードリィ』をこれからもよろしく。（アスキー・橋本氏）

Keiko's 今月のKEIKOの注目ソフト SPOT LIGHT3

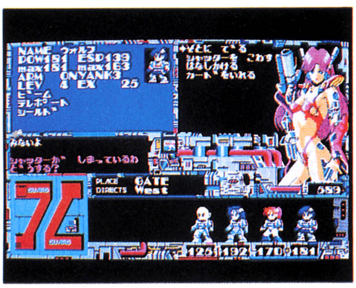
サイキックウォー

ご存じ『コズミックソルジャー２・サイキックウォー』です。花丸付きでご推せん！

キャラクターはかわいいし、BGMもなかなか。さらにテーマ曲のカセットが付録についちゃうなんて凝ってるでしょ♡

ゲームのほうは、前作に続いて宇宙を舞台にSF・PRGが展開しちゃうんだけど、サイキックウェーブがビョビョビョビョ……、と飛びかかってハデなんだおっ！　アンドロイドも一段と美人になったし、画面を見てるだけでも楽しいのです。

先月号からHow To Winやってるから、そっちも見てね。マップなんか紹介しきれないくらい広いから、そのうち裏マニュアルやりたいなぁ♡



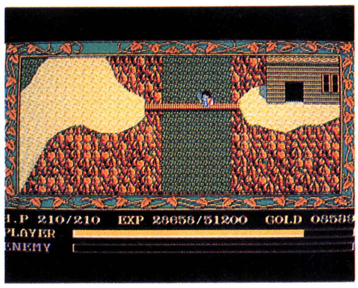
Ys(イース)

PICK UP ５のところでも言いましたが、『Ys』はおもしろい！

BGMがまず最高。マップもまたまた新しいふんい気を生みだしてくれちゃって、歩き回るのが楽しいのだ。ゲームは比較的やさしめだから、、RPG初心者でもじゅうぶん冒険を楽しむことができると思うよ。

そうだな、ちょっと難しいのは廃抗の秘密かな。それと例の分裂して攻撃してくるデカキャラ！　あいつは手強いぞぉ。はっきり言ってタイミングだけが命なんだけどね……。

おっとと、あんまりくわしいこと言っちゃうとゲームをやる楽しみが減っちゃうか。でも、行きづまっちゃった人は、今月号の裏マニュアルをちらっと見てから、またガンバロウ！



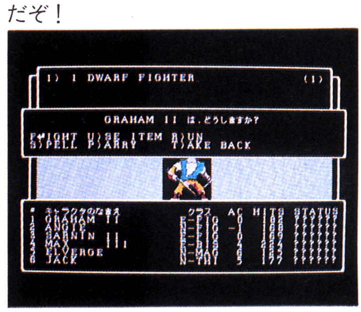
ウィザードリィ シナリオ3

発売から２カ月とちょっと。みんなはどのへんまでいったのかな？

もうどんなゲームかって説明は無用だよね。あの『ウィザードリィ』の第３作め、そろそろ来月あたりTOP 20に入ってきそうです。

『シナリオ１』のほうは今月も第５位と根強い人気を保っているけど、まだ『シナリオ２』をやってない人、、あるいはいきづまってる人！　がんばってクリアして、早くこの『シナリオ３』にたどりつくんだよ♡

ところで、今回のシナリオですが、悪と善のパーティ2つを育てながらプレイしないとクリアできないんだってね。ということは手応えも２倍、必要なアイテムを全部手に入れるまでたいへんだぞ！



COMING SOON 新製品天気予報 U・R・I・D・A・S

- **グラディウス２** 8月下旬発売予定
- **神羅万象** 8月発売予定
- **ローガス** 9月上旬発売予定
- **ウイングマンスペシャル** 9月下旬発売予定
- **ぎゅわんぶらあ自己中心派2** 10月中旬発売予定
- **ストレンジャー** 今秋発売予定
- **ガルフォース** 今秋発売予定
- **維新の嵐** 年末発売予定
- **ムーンストーン** 年内発売予定

Soft Sales Top 20

売り上げトップ20

全国の有名ソフトショップにご協力いただいて、ソフトの売り上げトップ20を紹介しちゃうコーナーだぞぉっ!!

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	Ys(イース)	日本ファルコム	PC88SR,X1	7800円(5D)
2	—	ウィザードリィ シナリオ3	アスキー	PC88, PC98, FM7/77/AV,X1	9800円(5D,3.5D)
3	3	魔城伝説II ガリウスの迷宮	コナミ	MSX	4980円(R)
4	8	大戦略II	システムソフト	PC98	9800円(5D)
5	—	うる星やつら	マイクロキャビン	PC88,PC98,X1	6800円(5D)
6	9	ガンダーラ	エニックス	PC88SR	7800円(5D)
7	6	信長の野望・全国版	光 栄	PC88mkII/SR, PC98, FM7/77/AV,X1,MZ2500	9800円(5D,3.5D)
8	2	大戦略	システムソフト	PC88,PC98,FM 7/77/AV/,X1,MSX2	9800円(5D) 7800円(R)
9	5	ディーヴァ	T&Eソフト	PC88SR,FM77AV,X1,MSX,MSX2	6800円~7800円(5D,3.5D,R)
10	7	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	PC88,X1	6800円(5D)
11	4	三国志	光 栄	PC88, PC98, FM7/77/AV, X1,MZ2500,MSX2	14800円(5D,3.5D) 12800円(R)
12	10	上 海	システムソフト	PC88,PC98	6500円(5D)
13	1	ジーザス	エニックス	PC88SR,FM77AV	7800円(5D,3.5D)
14	—	サイキックウォー	工画堂スタジオ	PC88SR	8800円(5D)
15	—	ガイアの紋章	NCS	PC88SR,X1	7800円(5D)
16	15	オーガ	システムソフト	PC88,PC98,X1	6800円(5D)
17	—	地球防衛軍	アートディンク	PC88,PC98,X1	7800円(5D)
18	13	ザナドゥ	日本ファルコム	PC80SR,PC88,PC88SR,PC98,FM7,X1	7800円(5D,3.5D) 6800円(T)
19	20	めぞん一刻	マイクロキャビン	PC88mkII,PC98,FM77,X1,MSX2	6800円(5D,3.5D,R)
20	16	ウィザードリィ	アスキー	PC88,PC98,FM 7/77/AV,X1	9800円(5D,3.5D)

THE BEST Shop

今月の注目店はここだ！

LAOX新宿店

今月の注目店でーす♡　今月は新宿・伊勢丹のそばにあります「LAOX新宿店」を紹介しちゃうぞ！

まず、パソコンゲームのコーナーは「LAOX」さんの４Ｆにあるのです（ちなみに５Ｆはハード関係がいろいろそろっているのだ）。ソフトが各機種豊富にそろっているほか、ジョイスティック等のアクセサリーもたくさん置いてあるし、マシンもお買い得なのがありますよぉ。

んでもって、店内では常時いろんなマシンでデモをやってるし、各機種１位から５位までのソフトを紹介しているので、情報もバッチリなのだ。

今売れているのは、やっぱり『Ys』とか『ウィザードリィ シナリオ３』といった RPG の新作。あと『うる星やつら』とか、SLG では『大戦略』シリーズはもちろん、『地球防衛軍』や『エルスリード』なんかがんばってるそうです。そうそう、『信長の野望・全国版』とかもデモを流すとお客さんがみんな集まってきちゃうって言ってましたっけ♡

さて、こういった感じの「LAOX」さんですが、このほか LAMIC 会員になると、イベントの案内等いろんな特典がついてきたり、LAOX 通信なんかもやってるんですって。パソコン関係に限らず、アメリカン・ヒットチャートや映画情報 etc.と楽しくってためになる情報満載ですってよ♡　詳しいことは、「ＬＡＯＸ」さんに聞いてみてくださいね。

営業時間は10:00～20:00p.m.。年中無休でーす♡



▲各機種ソフトがバッチリ。デモ中のマシンもずらーっと並んでいるよ！

今月のトップ10

順位	ソフト名
1	Ys（イース）
2	ウィザードリィ シナリオ３
3	ガンダーラ
4	うる星やつら
5	ザナドゥ
6	ぎゅわんぶらあ自己中心派
7	ガイアの紋章
8	地球防衛軍
9	上　海
10	大戦略II

FAMICOM TOP 10

今年の夏はスポーツ物がビシバシ売れてまっせ!!

キデイランド（原宿店）

順位	ソフト名
1	ファミリースタジアム
2	燃えろ!! プロ野球
3	ファミリージョッキー
4	BUGってハニー
5	ゴルフUSコース
6	オホーツクに消ゆ
7	ファミリーボクシング
8	ヘラクレスの栄光
9	ディープダンジョンII
10	迷宮寺院ダババ

博品館（銀座店）

順位	ソフト名
1	燃えろ!! プロ野球
2	ゴルフUSコース
3	ファミリーボクシング
4	オホーツクに消ゆ
5	BUGってハニー
6	エキサイティングビリヤード
7	ヘラクレスの栄光
8	未来神話ジャーヴァス
9	スマッシュピンポン
10	アテナ



堀田（ほった）さんの注目ソフト（ソフトコーナー長）

堀田さんの注目ソフトは『Ys』（日本ファルコム）です！　ファルコムさんのソフトはポリシーがあって、常に新しい工夫を凝らしているところが良いのですって♡　特にこの『Ys』では BGM の進歩が格段で、他のソフトとは一線を画（かく）しているそうです。画面が立体的になったところもリアルでいいって！

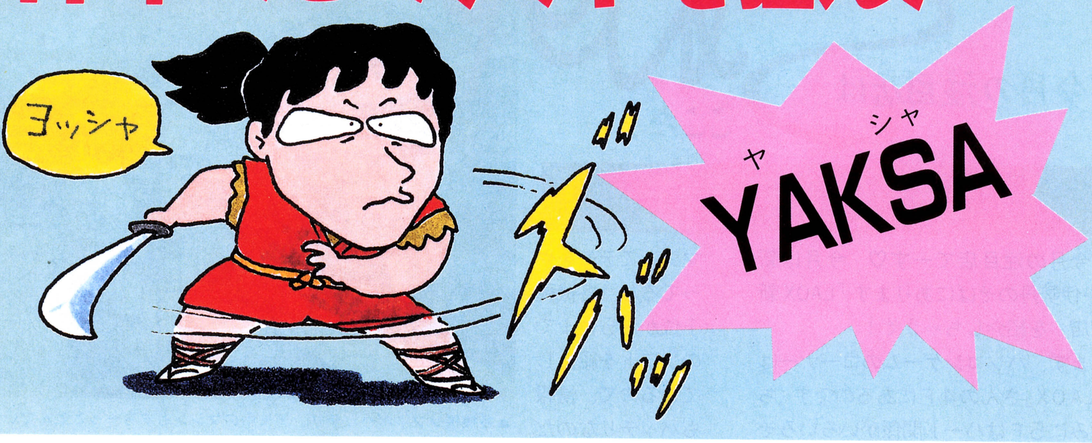


▲『Ys』はやっぱり売れてますぅ♡

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ　☎03-253-2111
●西武池袋コンピューターフォーラム　☎03-981-0111
●LAOXコンピューターメディア　☎03-253-1341
●富士音響　☎03-255-7846
●COM　☎03-251-1523
●SHINKO　☎03-255-0450
●J&P八王子そごう店　☎0426-26-4141
●J&P渋谷店　☎03-496-4141
●J&P町田店　☎0427-23-1313
●LAOX新宿店　☎03-350-1241
●カトー無線　☎052-264-1534
●パソコンショップシグマ　☎052-251-8334
●コンピューター専門店テクノ　☎052-581-1241
●ベスト電機マイコンコーナー　☎092-781-7131
●ユニード・ショッパーズダイエー福岡　☎092-721-5411
●カホ福岡店マイコンセンター　☎092-714-5155
●電巧堂チェーン山形七日町本店　☎0236-23-1055
●Pic　☎0252-43-5135
●ロケット千葉店　☎0472-47-0050

山下章のこのソフトを狙え！



鐘の音のIPLで会おう！期待のウルフチームのデビュー作!!



▲五重ノ塔(？)をバックにしたシブいタイトル画面。いかにも日本風ファンタジーって感じ

壁にドーンと張られた菊池桃子ちゃんとおニャン子のポスター、CDのラックには「渡辺美奈代・HOPPING」「高井麻巳子・いとぐち」などのミーハーCDに混ざって、一枚だけ「レベッカ・REMIX」が入っている——さあて、ここは一体どこでしょう？　ボクの部屋だなんて答えたキミは、まだまだ修業が足りないね（だって、ボクの部屋にはアイドル系のポスターは張ってないもーん。これ、ホントの話）。

なんとここは、今パソコン界の注目を思いっきり集めている新進気鋭のソフトハウス、ウルフチームのマンションの一室だったりするんだ。というのも、ウルフチームの中心人物のひとり、秋篠さんがボクと同じく根っからのミーハー人間。会っていきなり、「山下さん、新田ちゃんと会ったそうですね」なんて強烈なチェックを飛ばされて、ボクも内心アセッてしまったんだけど、その秋篠さん率いるウルフチームが今、一丸となって開発に取り組んでいるのが、この『YAKSA（ヤシャ）』なのだ！

ウルフチームって名前は、パソコンゲームファンの人なら、一度は目にしたことがあることと思う。そう、日本テレネットより発売されている『ファイナルゾーン』『夢幻戦士ヴァリス』のスタッフクレジットにでてくるあの〝WOLF TEAM〟のことだ。自分たちが本当に創（つく）りたい作品を創るということをモットーにしている彼らは、87年3月に日本テレネットから独立、株式会社ウルフチームを設立する運びとなった。そして、その第一回作品が、この『YAKSA』。もともと技術力には定評のある彼らだけに、ハンパな作品で終わろうはずがない。かねてから広告を見るたびに期待に胸をふくらませていたボクは、完成前のお忙しい中ムリヤリ時間をさいていただいて、このソフトを狙ってしまったというわけだ。



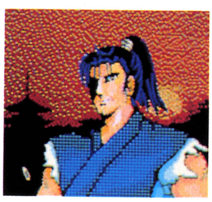
▲どの国へ行くかを選ぶ戦略シーン。持っている通行手形の枚数分だけ移動できるゾ



▲海上手形を持っていれば、海の上もこのとおり。ヤヤ、右上に見える大陸は何だ!?

YAKSAの歴史を作る登場人物たち

この物語で特に重要な3人の善ダマをご紹介！　長生きさせてあげてネ。



●最空（さいくう）
密教の呪術者。大柄だが身のこなしは軽い。この物語の中心となる人物で、1プレイヤーの場合、彼を操ることになる。



●九条院伊織（くじょういんいおり）
剣の達人。師ルイス・フロイスから妖術もならっているため、術も使える。2プレイヤーが担当する。



●沙羅（さら）
最空を慕（した）う少女。彼女を連れて最空が戦うと行動は鈍くなるが、その戦いを切り抜けたとき、ある謎が解けるように…。

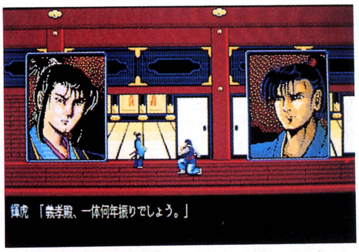
　イラスト／中野　豪

ウルフ・チーム／☎03-269-8650／PC8801SRシリーズ（3枚組）／7800円

☆謎の影三人衆の正体を暴（あば）く！



ウルフチームの広告にしばしば出現している謎の影三人衆――このたび、わがコンプティーク取材班はその正体を暴（あば）くことに成功した。左から、プログラマーの塙（はなわ）さん、社長の秋篠さん、デザイナーの磯田さん。一説によると、彼らが魔空三人衆だという噂も…？



▲これが会話モード。輝虎というのは、どうやら景虎に関係があるようなんだけど…

やっP（ピー）！

このゲームの舞台となるのは、戦国時代の日本。織田信長が全国統一のための一手段として、魔空と現世とを結ぶ魔空泉の封印を解いてしまった。そこから現れた魔空三人衆が、あろうことか信長・家康・秀吉を操り、現世の征服をくわだてようとする。それを防げるのは、古来より歴代の朝廷に陰で仕え、魔空よりの侵略者たる悪鬼を封じ込めてきた「夜叉（やしゃ）」と呼ばれる若者のみ。はたして、運命の男、最空と伊織は、魔空よりの悪鬼を懲（こ）らしめ、全国21か所の魔空泉を再び封印することができるだろうか？

と、こんなバックボーンストーリーを持つこのゲームは、今までにない「ジャパネスク・ファンタジー」という新ジャンルの確立をめざしている。これは、日本の歴史を元にして、西洋ファンタジーに対抗した日本風ファンタジーを作っていこうというものなんだそうだ。「『YAKSA』をきっかけにして、この手の作品が増えるんじゃないですか」とは、秋篠さんの弁。なるほどねー。

アクションシーンのほうは、ごらんのとおり、とっても美しい画面。このグラフィックが８方向に、オマケに『ヴァリス』のスクロール単位の２分の１で、フルスクロールするというからオドロキだ。もちろん、デカキャラもいるし、２人同時プレイもある。

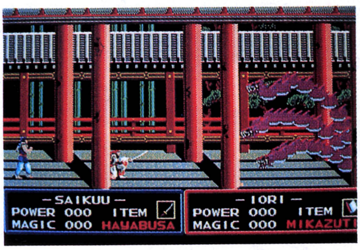
エッ、どことなくゲームセンターでちょっと前に流行（はや）ったナ×コの『源×討×伝』に似てるって？　ウ～ン、確かにそれは否定できないけど、『ＹＡＫＳＡ』はパソコンゲームならではの奥の深さを持っているんだ。たとえば、どの国へ行くかを選択する戦略（ストラテジー）シーン。自分の持っている通行手形の数によって行ける国が制限されちゃうし、どんな順番で進んで行くかによって、ゲームがラクになるか難しくなるかが決まっていくんだ。

そのほか、アクションシーン中の会話モードや、アイテムの概念など、ＲＰＧ色もけっこう強い。もちろん、ウルフチームが手がけているんだから、ディスクのアクセスは超高速。まるで映画を思わせるような、登場人物紹介を兼ねたゲームスタート前のを見ているだけでも、このソフトを買った価値があるというもの。ま、『シルフィード』以来の、ひさびさに期待のできるアクションゲームの登場と言えそうだ。88ＳＲ以降のユーザーのキミは、チェックを入れておくことを忘れないように！

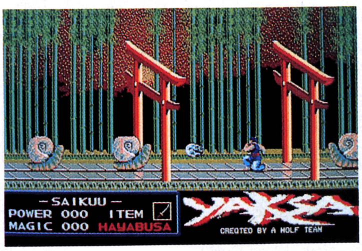
P.S.『ヴァリス』の隠しコマンドが新田、永田だったから、今度は「ＭＯＭＯＫＯ」とか「YOKO」あたりで決まりですよね、秋篠さん!?

（文／山下　章：本誌ゲーム評論家）

☆YAKSA名場面激撮集



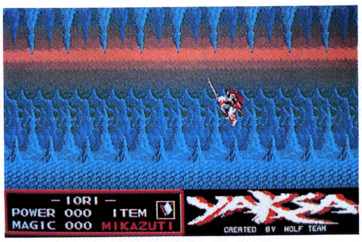
▲デカキャラとの対決時には、２人同時プレイ可。コンビネーションがモノを言うぜ！



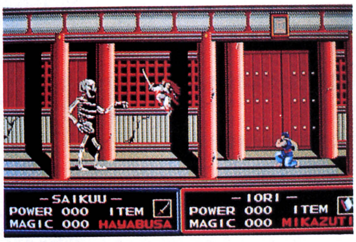
▲とりいのシーンで、巨大カタツムリと対決！手前と奥行きがミゴトに表現されてマス



▲とっても美しい滝のシーン。水面も進めるけど、移動スピードが遅くなっちゃう

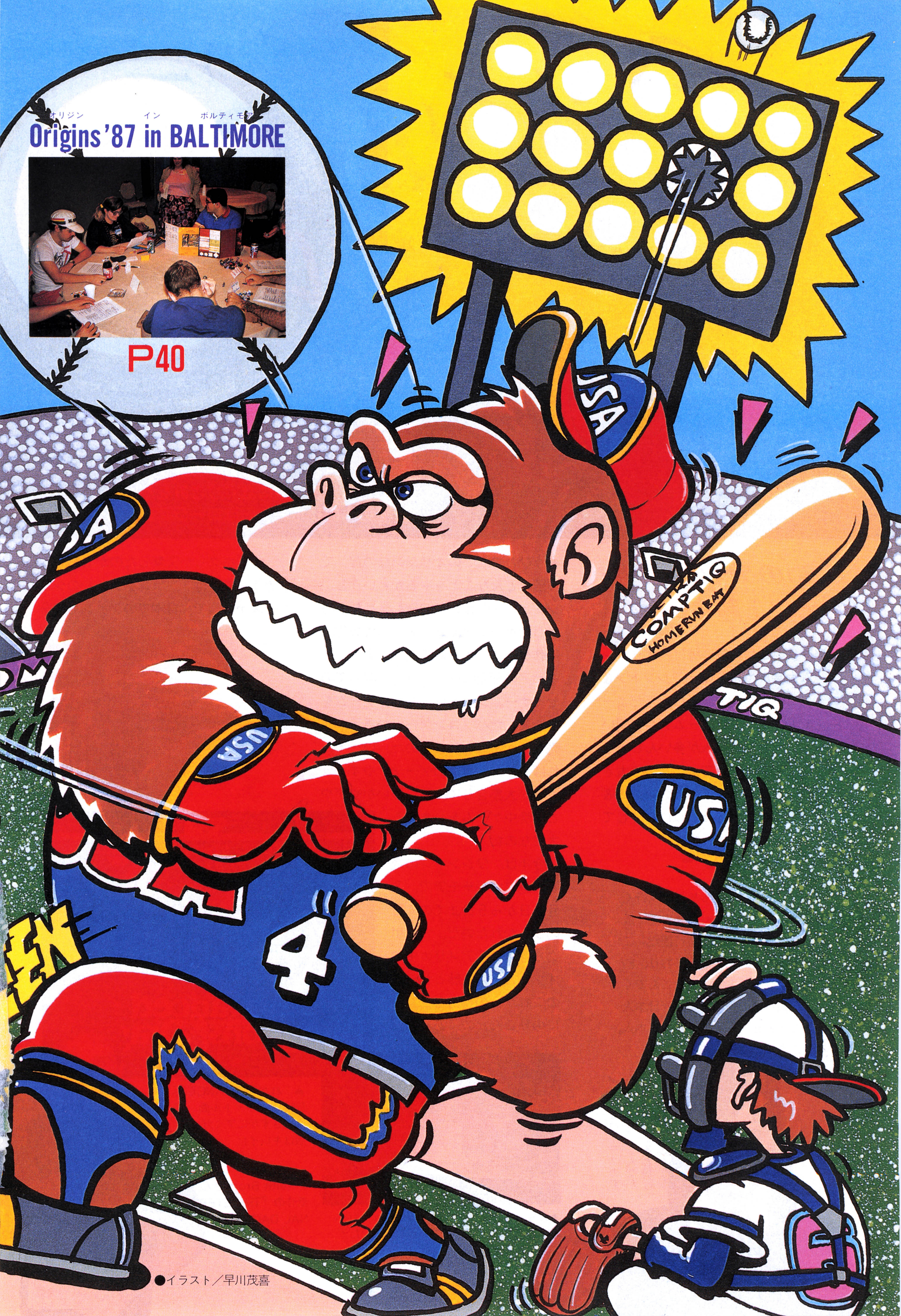


▲ここが悪鬼の本拠地である魔空ステージ。この先には一体何が待ち受けるのか？



▲コイツが魔界三人衆のひとり、ガイコツだ！体当たり攻撃はなかなか強烈だぜ！


STADIUM
最新アメリカゲーム事情'87
アメリカの逆襲2
ウルティマⅣ
P44
ウィザードリィ3
P52
今月もドドーンとやるゾ！
のアメリカ特集第２弾!!
全米ゲームマニアの祭典
"オリジン"を現地直撃取材、
ますます核心に迫る
『ウルティマⅣ』『ウィザードリィ３』。
目の離せないアメリカの
ゲーム情報はこれで完璧!!



Origins '87 in BALTIMORE
(オリジン イン ボルティモア)

P40

●イラスト／早川茂喜



Origins '87 in BALTIMORE

〈オリジンゲーム大会レポート〉港町ボルチモアでオタッカーを見た！

円高差益解消!! $（ドル）を湯水のごとく使ったアメリカ取材第2弾は、オリジンゲーム大会レポートその1だよーん！　取材班は、安田“ラプラス”均、塚田“マル勝”正晃、そしてローラ高野の3名。アメリカ中のオタッカーが大集合したボルチモアになぐりこみをかけたのだ!! その1のレポーターはローラ高野だよーん！

S.S.I.のゲームが続々日本に上陸するぞ！

アメリカ取材の第2弾は、オリジンゲーム大会レポートwithワシントン&ニューヨーク観光のおまけ付きだよーん。でも、オリジンゲーム大会と聞いてもピーンとこない人が多いんじゃないかなぁ。アメリカではふたつの大きなゲーム大会があって、ひとつは『D&D』のゲーム大会のジェンコン。そしてもうひとつがこのオリジンなのだ。で、実際にどんなことをやるかというと、シミュレーションやRPGなどを中心としたボードゲームのゲーム大会で、新作ゲームやゲームで使うメタルフィギュアの即売会や、ゲームに関してのセミナー。シミュレーションゲームを中心としたパソコンゲームの展示、販売などがおこなわれるのだ。いってみれば、アメリカ中のゲーマーやオタッカーが大集合して、わいわいがやがやと一晩中ゲームをしまくる大会なのだ。

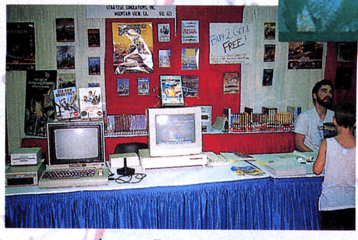
今年は、ワシントンの近くの港町ボルチモアで、7月2日から5日までの4日間ひらかれたのだ。で、ボクらはそこでアメリカ中のオタッカーの生態とゲームのこれからの行方をさぐりにのりこんだのであった。

ANA

今回、ボクらがボルチモアへ行くのに利用した航空会社は全日空。成田からワシントンへの直行便だ。これは火木土日の週4便出ており、約13時間でワシントンまではこんでくれる。飛行機の中はほとんど日本人だし、スチュワーデスさんも日本人。英語に自信のない人にオススメ。



◀スチュワーデスの宇野清美さん。こんなかわいい人がいると飛行機の長旅も楽しくなる



▲S.S.I.のブース。『D&D』のほかに『B－24』などの新作ソフトのデモをしていたぞ

D&Dがパソコンゲームになるぞ!!

S.S.I

まずボクらが突撃したのがS.S.I.。そう、最近は『ファンタジー』のシリーズが好調で、日本でのファンも随分



▲これが『ADVANCED D&D』のタイトル画面。さすがにアミガ版はキレイだ



▶Keith Brors さん。新作の『THE ETERNAL DAGGER』も好評！

HYATT REGENCY INNAR HARBOR

ボルチモアでボクらが泊ったのはハイアットリージェンシー　インナーハーバー。メイン会場のボルチモアコンベンションセンターの隣りにあり、しかもホテルもゲーム大会のサブ会場として利用されていたので、ゲーム大会開催期間中は、いっしゅ異様な雰囲気につつまれてしまった。



▲会場となったボルチモアコンベンションセンター。美しいでしょう。



▲ボクらが泊ったハイアットリージェンシー。美しいうえに、プールやテニスコートもある。



◀これが『PIRAETS』。この船長同士が戦うシーンはアクションゲーム

多くなっているからみんな知っているでしょう。じつはそこで凄いものを見てしまったのだ。な、なんと、あの『D&D』がパソコンゲームになってしまうのだ。正確にいうと『ADVANCED D&D』という『D&D』のシリーズがパソコンにのるのだ。『D&D』といえば、なんといってもファンタジーRPGの元祖、本家、家元。『ウィザードリィ』にしても『ウルティマ』にしても、『D&D』がなければ、生まれなかっただろうし、いまだに『D&D』のようなパソコンのRPGを作りたいというゲームデザイナーはいっぱいいるはず。そのもとの『D&D』そのものがパソコンゲームになってしまうのだから驚きでしょう。マイッタカ！　現在鋭意製作中で、アメリカでの発売の予定は来年の5月。ひとりで遊べるものと複数で遊べるもののふたつのバージョンがあるそうで、きっとあの『D&D』の世界を忠実に再現してくれるだろう！　日本のソフトハウスも今のうちにS.S.I.と交渉して、来年の夏くらいには日本でも発売されると嬉しいな。

そんなこんなの話しをS.S.I.で聞いているうちに、左の写真にうつっている外人オタッカーを紹介された。

「ワタシ『ウィザードリィ』スローダトオモイマス、『ウルティマ』ハシンプルスギルオモイマスネ。アナタハカミデハナヲカミマスカ？」

なんやこいつ？　いったい何者なんや？　と急に関西弁になりつつ話を聞いているうちによーやく正体がわかった。な、なんと彼は『WIZARD'S CROWN』や『PHANTASIE』のゲームデザイナー、Keith Brors だったのだ。

このゲーム大会のいい点は、こういったゲームデザイナーが会場をうろうろしており、きがるにインタビューに

MICRO PROSE



▲MICRO PROSE のブース。社長のビルがうろうろしていた。

▼MACとモデムを使って『AIR WARRIOR』をプレイしている。



GEnie



▲画面を見てるだけじゃわからないけど、ネットワークゲームなんだぜ！

WASHIGTON D.C.

ごぞんじワシントンD.C.。アメリカの首都。ボクらが訪れたのは7月4日の独立記念日でアメリカ人のおのぼりさんがいっぱいだった。ところで右の写真のホワイトハウスを見学できるって知ってた。ふだんでも1時間くらいならばなくちゃいけないんだけどね。この日も長い行列。



▲ホワイトハウス。ボクらは時間がなくって中に入ることはできなかったのだ。残念

ゲーリー・ガイジャックスにも会ったけど…

答えたり、自分の作ったゲームを自分で売ったりすることなんだ。

そのほかS.S.I.でしいれた情報をまとめて教えちゃうと、まず日本では『ファンタジー』シリーズがMSXで発売されるんだって。それから発売が待たれている日本語版『ファンタジーⅢ』は、来年の4月か5月になるそう。それから来年の夏にはスタークラフトから、アメリカの北部を舞台にした、バトルカーアクションの『ROADWAR 2000』と、ファンタジーRPGの『REALMSOF DARKNESS』というゲームが移植されるんだって。また、これは現在交渉中なんだけど、『COLONIAL CONQUEST』という1800年代後半から1900年代前半の世界を舞台にした植民地獲得競争のSLGをファミコンにのせるという情報も聞いてしまったのだ。それからアメリカでの話だけど、『D&D』のTSR社の『ドラゴンランス』もパソコンゲーム化するかもしれないんだって。えーん、S.S.I.の話だけで3分の2いってしまったよー。

で、続いて訪れたのは、MICRO PROSEのブース。MICRO PROSEといえば、『F－15 STRIKE EAGLE』や『GUNSHIP』などのフライトシミュレーターが有名だけど、今回一番メインとなっていたのは、『PIRATES』。カリブの海賊からインスピレーションをえたゲームで、アドベンチャー＋戦争＋ストラテジーという最近よくあるいろんなゲームの要素を組み合わせたゲームなんだ。ゲームを手にいれてきたから次号で詳しく紹介するね。

また、MICRO PROSEも日本市場に目をむけており、『F－15 STRIKE EAGLE』や『ACROJET』などのゲ

AMTRAK

ボルチモアからニューヨークへの移動はアムトラックを使ったんだ。アメリカの交通機関は、クルマと飛行機がものすごく発達していて、鉄道はそれにくらべると衰退気味。だからアメリカを旅行してもアムトラックに乗るなんてことはめったにないわけ。ラッキー！



NEW YORK



STEVE JACKSON GAMES



▲ここではスティーブ・ジャクソン自身がボクらをもてなしてくれたんだ

アメリカ人のゲーマーに話を聞いちゃった

会場を歩いて気がついたことがいくつかあったんだ。そのひとつは、異様に太った人が多かったってこと。その太りかたも並じゃないんだよね。それともうひとつは、女の人もけっこう参加していたということ。これ、日本ではあんまり考えられないよ。ゲームが家族や恋人同士で楽しむものになってるみたいなんだ。女性ゲーマーに話を聞いてみた。



◀カレン・ハワードさん。彼女は地元のメリーランドからきたミニチュアの収集家なんだ

◀キャサリン・ウラッチさん。デンバーからきた彼女は「ウルティマⅣ」や「ダーク・キャッスル」が好きなんだって。

▼ジェニファー・ドンレンジャーさん一家。ニュージャージーからきた彼女たちは、家族で『D&D』している

▼カレン・モローさん。彼女のオススメのゲームは、『キングメーカー』と『アトランティック・シティ』



ームが、日本でも9月にMSXで発売されるぞ！ それから極秘情報で、ボードゲームの『トラベラー』がいよいよパソコンゲーム化されるぞ！ MICRO PROSEとGDWで契約段階まできているそうだ。

うーん、それにしても最近アメリカのソフトハウスは、みんな日本市場を狙っているんだなーと思いつつ、会場をうろうろしていると、日本ではあまりお目にかからない光景にであったのでした。なんとMACにモデムをつなげてゲームをしているのだ。しかもリアルタイムに。そうです。ネットワークゲームです。日本でもネットワークゲームはないことはないけど、やっぱ本場はアメリカ。この会場で実演していたのは、GEnieという会社の『AIR WARRIOR』というドッグファイトが楽しめるゲーム。一度に10人から15人くらいがプレイでき、互いにいりみだれてドッグファイトするのだそうだ。今年の3月にシステムができあがり、現在これを楽しんでいる人は、8000人から10000人くらいいるんだって。日本からアクセスする人もいるそうだ。また、今は空軍だけだけど、来年には陸海も加わってバージョンアップするそうだ。日本にもネットワークゲームの輪をひろげたいそうだから、日本のパソコンネットのホストのみなさん。ユーザーのためにコンタクトをとってくださいよー。

ひえー、もうスペースがたりないよー。あと『OGRE』をつくったアメリカのSTEVE・JACKSONとあって『OGRE』を一緒にプレイしたり、わざわざオーストラリアからきていたS.S.G.のブースをたずねてお話をきいたり、それから TSR 社をやめて、新しく会社をおこした『D&D』の作者GARY GYGAXさんとおしゃべりしたのになー。それからそれから、ゲーム大会がおわってから訪れたニューヨークのライブハウスやディスコや『PHOTON』の話や独立記念日のパレード見たワシントンでの話も書きたかったのになあ。でもスペースがないからしかたがない。こうなったら次号の安田均先生のオリジンゲーム大会レポート第2弾にまかせるしかない！

それでは安田先生よろしくお願いしまーす。

to be continued



▶『スターウォーズ』のゲームが出るんだって。だからこんなやつがいたんだ

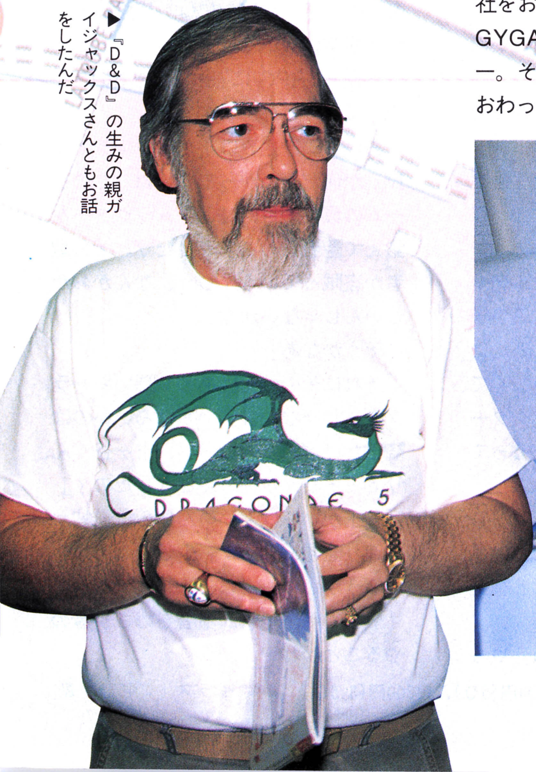
▼何をやっていると思う。じつはこれも『ムスタングとメッサーシュミット』というゲームなんだ



▼この人はいったいだれかなー。知りたい人はマル勝の塚ちゃんにきこう！



GARY GYGAX



▶『D&D』の生みの親ガイジャックスさんともお話をしたんだ



おつかれさん！

ORIGIN SYSTEMS, INC.
PRESENT

Ultima IV
QUEST OF THE AVATAR

このごろは甘口のRPGが多いなあ、というきみにビッグニュース。全国のRPGファンのみなさま、お待たせしました。あの『ウルティマ Ⅳ』の日本版ができあがったよ。

聖者の道の修業はなかなかきびしいぞ

やあ、あいかわらずシビアな暑さが続いてるけど、みんな元気かな。しかし今年の夏は、RPGにとってなかなかビッグな季節じゃないか。もう何年も前からずーっと「RPGといえば『ウルティマ』と『ウィザードリィ』だね」なんていってたけど、ここにきてついに『ウルティマⅣ』と『ウィザードリィⅢ』が発売になったんだからね。どちらのシリーズもその最新作が日本版になって発売されたんだから、こりゃちょいとすごい話だぜ。

そんなわけで『ウルティマⅣ』、ついこのあいだ発売されたばかりのホットゲームだ。こいつについてのすごい話もいろいろあるんだ。とにかく『ウルティマⅣ』ははまってしまうゲームなんだよね。なにしろアメリカでは、発売されてから1年くらいのあいだ、ずっとゲームソフトのベストセラーを続けてたからね。日本でも『ウルティマⅣ』のマニアが生まれて、中には2年たっても終わらない、じゃなかった終わりたくない、などという病気のフリークさえいるって話なんだ。



それじゃ『ウルティマⅣ』の何がきみたちをひきつけるのか、そこを中心にして研究してみることにしよう。それじゃ市ヶ谷くん、いつものようにスタートだよ。

「えっ、あれっ、今月もぼくが出るんですか」

「そうだよ、やっぱり初心者のきみのプレイのほうが、読者のみなさんの参考になるんじゃないかと思ってね」

「ブツブツブツ、わかりましたよ、どうせぼくは初心者ですよ。しかしクロ先生もワンパターンだなあ」

「ごちゃごちゃいっとらんで早くゲームをやらんか！」

てなわけで画面に出てきたのは、有名なジプシー占いのシーン。

「ねえ先生、この占いっていったい何ですか？」

「ふっふっふ、この占いでね、きみの本性があばかれるんだよ」

「えっ、いつかRPG講座でやったアラインメントみたいなもんですか（ほとんど楽屋オチだなあ）！」

「まあ、そんなところかな。『ウルティマⅣ』の主人公は、あくまできみ自身なんだ。だからふつうのRPGみたいにキャラクターをつくるんじゃなくて、きみの性格にぴったりなキャラクターが、この占いで自動的に選ばれるってわけなのさ」

そんなわけで市ヶ谷くんは、いっしょうけんめいに質問に答えたんだけどね。そしてその結果は、ちゃんと戦士になってしまったんだ。

「いやあ、市ヶ谷くんらしいね。やっぱりきみは狂暴なのかな」



▲これがあのロード・ブリティッシュだ。王様だけあっていろいろと役立つ助言をしてくれるぞ

「戦士か、いまいちだなあ。自分の好きな職業にはなれないんですか？」

「できないわけじゃないけどね」

「だったら教えてよ。どっちかというとぼくは、盗賊をやりたい気分なんだけどなあ」

「おいおい、なにいってるんだい。この『ウルティマⅣ』には、盗賊なんていう職業はないんだよ」

「へえー、RPGに盗賊はつきものだと思ってたけどなあ」

「おいおい、きみはまだ『ウルティマⅣ』が何だかわかってないね。このゲームの最初の目的は、キャラクターを鍛えて聖者をめざすことだぜ。その聖者が盗賊っていうんじゃ、なんかおかしいんじゃないかな」

「そうかなあ」

「それにその戦士はあまり悪いキャラクターじゃないよ。いちばんいいのは騎士だけどね。おいおい、市ヶ谷くん、リセットなんか押してどうしたの？」

「騎士がいちばんいいんなら、最初から造り直すんですよ。少しでもトクしたほうがいいもんね」

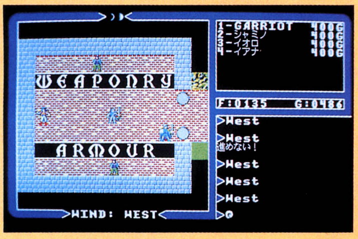
「やれやれ、それが聖者をめざす者のやることかねェ！」

●ポニー／☎03-221-3161／PC98、PC88SR、X1、FM7シリーズ／9800円(5D)、11800円(3.5D)

イラスト／中野 豪

最新アメリカゲーム事情'87

さて、狙いどおり騎士をつくった市ヶ谷くんだけど、つぎはどうすればいいのかわからないよー。
「まあふつうはロードブリティッシュに会いにいくんだけどね」
「そんなこといったって、ここはどこ、わたしはだれ？」
「馬鹿いってないで地図を見なさい。きみのいるのはこのトリンシックという町のそばなんだ。ロードブリティッシュのいる城はここ」
「なーるへそ、わかりましたよ。それじゃ出発進行！」
と気楽に出発したのが馬鹿だった。騎士が１人しかいない市ヶ谷くんのパーティは、途中でオークや山賊に追い回されて、もうさんざんな目にあったんだよ。しかも宝箱をあけたら、毒のワナをくらったりしてね。
「ひえー、これじゃ死んじゃうよ。先生、なんとかなりませんか」
「なんとかといってもねえ、いっそスカッと死んじゃったら」
「そんな無責任なこといわないでくださいよ、あ、ほんとに死んじゃった。と、あれれ、ここはどこだろう？」
「なにも無責任にいってるわけじゃないぞ。オホン、『ウルティマⅣ』ではパーティが全滅しちゃったら、ロードブリティッシュの城で自動的に復活できるんだ」
「なるほど、これは便利だ。でもなんだかファミコンの『ドラゴンクエスト』をまねしたみたいですね」
「あのねェ、市ヶ谷くん。『ウルティマⅣ』のほうが先に発表されてるのよ！」
しかしなんとかロードブリティッシュに会えた市ヶ谷くん。お話をうかがってみると「ブリタニアにはまだ悪が残っている。だが物欲とは無縁の聖者の道を求める勇者があらわれれば、この世界は変わるだろう」といったようなおつげ。
「なるほど、ここからお話はスタートですか。しかし一人じゃきびしそうだな。さっきの旅もきつかったし」
「そこにぬかりがある『ウルティマⅣ』ではないぞ。この広いブリタニアの世界には、きみの仲間になるはずの勇士が７人いるんだ。だからまずは街から街へと、仲間をさがすんだね。長距離の旅をするときは、ムーンゲートを使えばずっと楽だよ」
「なーんだ、そうなうまい手があったんですか。それならさっそくムーンゲートを使って、仲間をさがしに行こうっと」
「ちょっと待ちなさい。ロードブリティッシュの城のとなりにも、街が１つあるでしょ。まずはあそこに行ったほうがいいよ。なにしろ『ウルティマⅣ』の街は、そう甘くはないんだから」



▲店での取り引きは他のＲＰＧとだいたい同じで、買った値段の半値で売れるよ

まずは戦闘モードをマスターしよう！

戦闘しかないっていうんじゃこまるけど、まあRPGには戦闘がつきものだよね。でもふつうのゲームの戦闘は、ダメージが何点といったぐあいで、いまいちピンとこないんだよね。じつは『ウルティマ』も、Ⅱまではそうだったんだ。だけど『ウルティマⅢ』からは、あっとおどろく変身をとげたんだぞ。
どういうふうに変ったかというと、戦闘が独立した戦闘モードで処理されるようになったんだ。喜んだのはアクションゲームのファン。去年大ヒットしたアクションRPGのもとは、この『ウルティマⅢ』あたりじゃないかな。
もちろん『ウルティマⅣ』でも、この戦闘モードは受け継がれてるぞ。敵は画面の上のほうに、そして味方は画面の下のほうに配置されて戦闘モードがスタート。キャラクターを動かしてるうちに、なんだかほんとに戦闘をしてるみたいになって、興奮することうけあいだね。日本のRPGの中にもこのアイデアを取入れたものもあるから、プレイした人もいるんじゃないかな。
さてそれじゃこの戦闘モードでは、いったい何を気をつければいいんだろう。見てもらえばわかるように、最初のうちは敵と味方の距離がけっこう離れてるんだ。ということは答えはひとつ、そう、飛び道具がいちばん有効なんだよね。
だから『ウルティマⅣ』では、キャラクターには弓とかスリング（投石の道具）なんかを装備させて、遠くから敵を攻撃できるようにするのが常識だよ。
それともうひとつ注意しておいてほしいのは、ほかのRPGとはちがって『ウルティマⅣ』では、敵を倒した人だけが経験点をもらえるということ。いくら強いからといって、戦士が調子に乗って怪物を全部やっつけちゃうと、ほかの仲間は経験点がもらえないんだ。だからみんなが経験をつめるように、注意しながらプレイしよう。



▲戦闘のときはこんな画面に切り替わるんだ。敵はローグ（盗賊）だから、飛び道具で早いところやっつけないとたいへんだ。なにしろこいつらは攻撃のかわりに、こっちの財布を狙って来るときもあるんだからね



▲これは橋の上での戦い。戦いの起こった場所の地形によって、この戦闘モードの画面は変るんだ。このあたりはさすがに芸がこまかいね。これはたまたまローグとの戦いだけど、橋を渡るときはトロールに攻撃されることがあるよ

地図大公開、これが

徳を信俸する「町」

街にはそれぞれに特徴がある。それに、中にはたくさんの謎があるんだよ。

① ムーングロウ
② ブリテイン
③ ジェローム
④ ユー
⑤ ミノック
⑥ トリンシック
⑦ スカラブレイ

幽霊の町、「廃墟」

ほろびてしまった町。すでに中は廃墟となってしまっている。

⑧ マジンシア

最大の謎、「ダンジョン」

ダンジョンの中には、怪物と財宝がいっぱいだ。それに大きな謎もあるからね。

⑨ ディシート
⑩ ディスパイス
⑪ ダスタード
⑫ ロング
⑬ コベトス
⑭ シェイム



▼ゲーム画面の上の方にある２つの月、もちろんこれはかざりではない。これの満ち欠けにあわせて、ムーンゲートがひらくのだ。左側の月がムーンゲートのあらわ↗

左側の月	右側の月			左側の月	右側の月		
1		2	3	2	4	5	6
5		6	7	6	8	1	2

ブリタニアの世界だ



王と領主、「城」

全部で4つの城があるけど、きみが探索を進めるためにはどれも欠かせないんだ。

⑮ ブリタニア城
⑯ エンパスアビー
⑰ ライキューム
⑱ サーパンツホールド

人行きかうところ、「村」

村はブリタニアのあちこちにある。まだ発見されていない村のうわさもあるぞ。

⑲ ポーズ
⑳ ベスパー
㉑ バッカニアーズデン

聖者への道、「神殿」

神殿にいったら瞑想をしよう。ただしルーンを手に入れないと中には入れないぞ。

㉒ 誠実さの神殿
㉓ 慈悲の心の神殿
㉔ 勇敢さの神殿
㉕ 正義の神殿
㉖ 献身の神殿
㉗ 名誉の神殿
㉘ 謙譲の神殿

れる地点、右側が到着地点。で、この関係を見やすいように表にしたのが下のもの。どこにもいけない組み合せもある。

左側の月	右側の月			左側の月	右側の月		
3	7	8	1	4	2	3	
7	3	4	5	8	6	7	

イラスト／渡辺てるこ

街で仲間をあつめよう

「ふーん、ここが街かあ。ずいぶんたくさんの人がいますね。でもただの通行人でしょ」

「甘い。この人たちをただの通行人と思うなよ。ブリタニアの謎や聖者への道についての情報は、この人たちのだれかが持ってるんだぞ」

「えっ、それじゃいつものように、酒場でチップをあげればヒントをくれるんじゃないの！」

「おおあたりー。だいたい市ヶ谷くんは汚いからね。チップをばらまいて酒場でヒントをもらうと、さっさとリセットを押して、その前にセーブしてあったところから再スタート。でも『ウルティマⅣ』は金が問題じゃないから、その手はきかないよ」

そんなわけで市ヶ谷くん、街の人たちに必死になって話しかけるのでした。

「えーと、まずは名前を聞いて、つぎは仕事を聞こうかな」

「日本版はファンクションキーで会話ができるから楽だね」

「でもキーに入ってる７つの話をしたらもう終わりだ。なーんだ、こいつは何にもしらないんだな」

「ちがうよ、市ヶ谷くん。いちばん肝心なところは、自分で言葉を入れなくちゃダメだよ」

「でも何をいれるんですか？」

「そうだね、たいがいは仕事の質問で、相手が何か答えてくるだろう。その答えの単語を入れるんだ」

「ふーん、それじゃやってみよう。仕事は『国のために戦う』だから、『くに』といれてみようかな。あっ、やったぜィ、答えが返ってきましたよ」

すこしうまくいったんで、調子に乗った市ヶ谷くんはひたすら会話の鬼。そして街じゅうの人間に話しかけたら、詩人のイオロという仲間ができたのでした。



「いやあ、先生。うまくいきましたよ。だいたいはつまらない会話だったけど、仲間も１人みつかったし、とりあえずは大成功ですね」

「そうかい、そりゃよかったね」

「それじゃ次はどの街にいこうかな」

「次の街にいくのなら、情報を整理しておいたほうがいいよ」

「えっ、情報ってなんですか」

「おいおい、街の人との会話をメモしていないの？」

「そんなことしてませんよ。だって同情がどうのこうのっていった、くだらない話が多かったんだもん」

「ぶゎくゎむぉぉぉーん！」

市ヶ谷くんも聞いてびっくりぎょうてん。ぬあーんと『ウルティマⅣ』は、街の住人の名前やいる場所、それに会話のメモをきちんととっておかないと、先へ行っていきづまってしまうというとんでもねえゲームなのでした！

「つまりね、たとえばきみがほかの街にいって話をしたとするでしょ。するとたとえば『それについてはタルフォードに聞け』といったような答えが返ってくるのよ、わかる？」

「先生、オカマ言葉ですよ！」

「ウオッホン、そんなときにきみのメモがきちんとしてれば、タルフォードがどこの誰だかすぐにわかるんだよ。でもメモがないと、どこにいったらいいのか、さっぱりわからないだろう」

「まあ、理屈はそうですけどね。でも街にはけっこう人がいましたよォー」

「だからまあがんばってね」

「ブツブツブツ」

そしてしばらくの悪戦苦闘がつづき、市ヶ谷くんは『市ヶ谷メモ』を完成させたのでした。

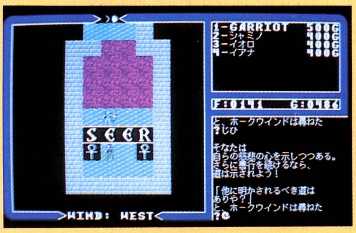
「できましたよ、先生。でもこんな街があといくつあるんですか？」

「そうだねえ、街があと６つ、廃墟が１つ、城が４つ、村が…」

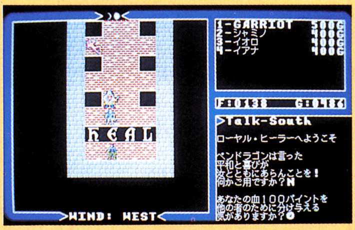
「ヒエー、そんなにあるの。夏休みじゅうに全部おわるかなァ？」



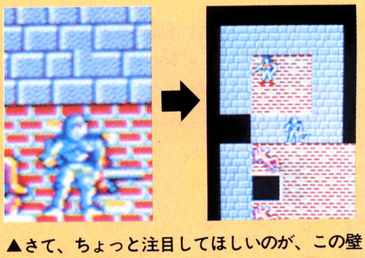
▲街の人とはどんどん会話をしよう。とにかく話をしないと、ゲームは先に進まないんだ。でもこの道化師、何か重要なこと知ってるのかなァ？



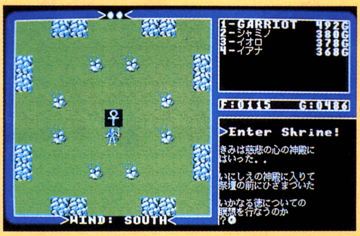
▲予言者ホークウィンド。ここではきみがどのくらい徳をつんでいるか、聖者になるのにふさわしいかどうかを判定してくれるんだ



▲治療院は傷ついたときに来るところだ。でもケガをしてなくても、ときどき来てみよう。用事は無いと答えると、なにか変ったことが…



▲さて、ちょっと注目してほしいのが、この壁のちがい。わかるかなー。ちょっと石積みの線が欠けてるところがあるでしょ。これがシークレットドアの目印なんだよね。ためしに入ってみると、あれっ、中にだれかいるじゃないか！



▲神殿はなんだかストーンヘンジみたいなところだ。ここに入るにはルーンを見つけないとだめだし、瞑想をするにはマントラが必要だよ

ムーングロウの街でマリアを仲間にしたのまではよかったけど、次にいったスカラブレイでは仲間がみつからなかったんで、市ヶ谷くんもちょっとがっかり。でもメモもだいぶとったし、戦闘もけっこうやったし、そろそろレベルもあがるんじゃないかな。

「ねえ、先生。レベルは何点であがるんですか？」

「そうだねえ、ずばり教えてしまえば最初は100点からスタートして、あとは２倍になるとレベルアップだよ」

「ということはぼくの騎士はレベル３だから…」

「経験点が400点たまれば、めでたくレベル４になれるね」

「どーれ、あ、やったぞ。よし、もうレベル４ですよ。でもどうやったらレベルがあがるのかな？」

「ここは『ウルティマ』の世界だよ。ボスはロードブリティッシュに決ってるよ。お城にいけばいいんだよ」

てなわけでロードブリティッシュに会いにいくと、市ヶ谷くんのキャラクターもめでたくレベルアップ。よかったね。

「そりゃレベルアップはよかったけど、『ウルティマⅣ』は仲間を８人あつめなくちゃだめなんでしょ」

「あれ、そんなことどこで聞いたの」

「あんまり馬鹿にしないでくださいよ。最初に教えてくれたじゃないですか」

「ふーん、よく覚えていたね。それじゃ教えてあげよう。パーティの人数は最大で、主人公のレベルと同じ数だけ集められるんだ」

「じゃ、いまはレベル４だから、４人にできるのか。するとさっき断られたやつ、えーと、シャミノか。あいつも仲間にできるんだな」

市ヶ谷くんはスカラブレイにすっとんでって、シャミノを仲間にした。これで４人だ。

「それじゃ５人めをさがさなくちゃ。でもまた街でメモをするのか。さすがにちょっと疲れたなあ」

「そんなときは気分転換。ちょいと地下にもぐってきたらどうだい」

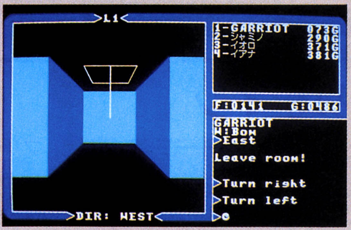
「ひゃー、『ウルティマⅣ』の世界にもダンジョンがあるんですか」

「もちろんだよ、とにかく『ウルティマⅣ』の世界は巨大なんだ。おや、あまり巨大すぎてページが無くなっちゃったな。じゃダンジョンについてはコラムを見ておくれ」



▲疲れたらキャンプで一休みしよう。ヒットポイントが回復する。でも寝てるとき敵に襲われないように注意してね。ではおやすみなさーい

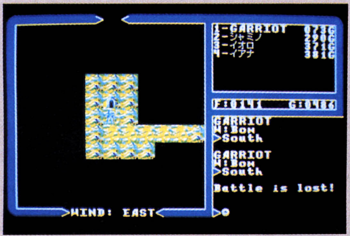
ダンジョンの冒険は最初のクライマックスだ



▲ダンジョンの中は３Ｄだ。上にはレベル、下には方向が表示されてるという親切設計だ。これでも迷うきみは相当な方向オンチだぞ

『ウルティマⅣ』の世界は地上が広いだけじゃなくて、地下にも広がってるんだ。つまりブリタニアにはたくさんのダンジョンがあるんだよ。

地上の世界は２Ｄ（つまり平面）表示だけど、ダンジョンの中は３Ｄ（つまり立体）になってる。しかも通路にいると、怪物がいるのが遠くからわかるから、なかなかよくできたダンジョンだね。



▲ダンジョンなどというものは、たいがい人里はなれたところにあるんだ。ここは深い山奥のダンジョンで、黒い半円形が入口だよ

さてダンジョンに入る時は灯りが必要だ。灯りがないとなーんも見えないんだよ。だからたいまつが必要なんだけど、このたいまつは売ってる店が少ないのがちょいとこまるんだ。もっとも魔法のＬ、つまり灯りの呪文を用意すれば、たいまつはいらないんだけどね。

ダンジョンにはいると、ところどころに怪物のいる部屋がある。そんなときは、地上での戦闘のように戦闘モードにはいるんだ。まあようするに立体ダンジョンがここだけ平面になって、部屋の中にいる怪物と戦うというわけ。

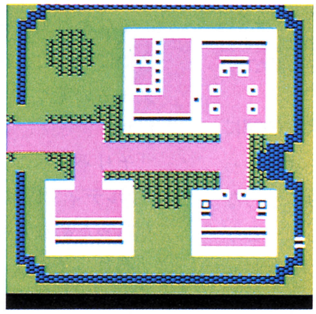
でもここで注意してほしいのは、このダンジョンの中の戦闘は、敵をやっつけても終わらないということかな。つまり部屋からでないともとの３Ｄにもどらないんだ。だからまちがった方向に出るとまた部屋に入り直しというわけ。そして部屋にまた入ると、そこには怪物がまた復活してるんだから始末がわるい。もっともこれを利用して、経験と金を大量にかせぐこともできるけどね。

さてダンジョンの中には、泉、バリアー、マジックボール、そして絶対に探し出さなくちゃならない８つの石があるんだ。きみもがんばって集めないと聖者にはなれないよ。

とっても便利な街、廃墟

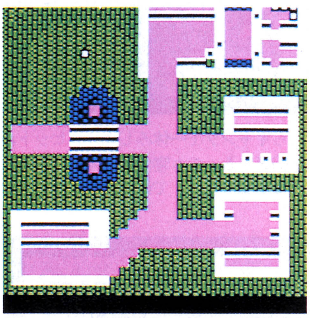
とにかく『ウルティマⅣ』の世界は広いんだ。そして建物や林や荒れ地の影になると、いったいなにがあるのか見えやしない。だからきみも街などに入ったら、このマップをよーく参照して、だいじなところを見落さないように気をつけよう。

ユー



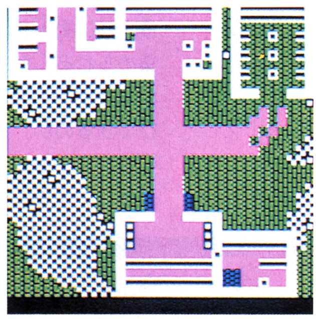
森の中のドルイド僧たちの街。正義をもとめるドルイド僧は、今でいう自然主義者たちだから、戦闘はあまり好まない。だからここには治療院と食料品店しかないんだ。あとこの街には、高等裁判所があるんだ。きみも聖者への道をもとめるからには、いちど行ってみたほうがいいよ。

ムーングロウ



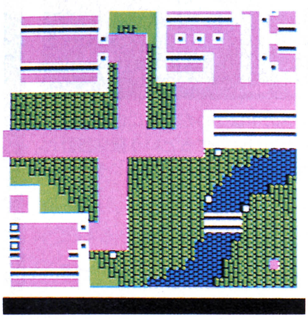
ここは誠実さで知られる魔術師の街なんだ。だから武器や防具などは無いけど、宿屋、食料品店、治療院といったふうに、旅先で必要なものはそろってるぞ。そうそう、それからここには呪文をつくるのに必要な薬草の店があるんだ。薬草はあまり売ってないから、ついでに買っておこう。

ミノック



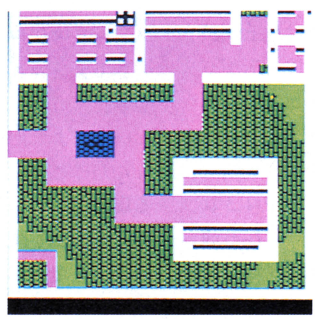
献身の美徳でしられる鍛冶屋の街、武器店と宿屋があるんだ。とくにここの武器店は、ブリタニア唯一の魔法の武器を得る店なんだ。武器店のとなりには鍛冶屋のふいごがあって、そのあたりにも謎がある。それから街の東北には、貧民のための施設があるから、きみもいちど訪ねよう。

ブリテイン



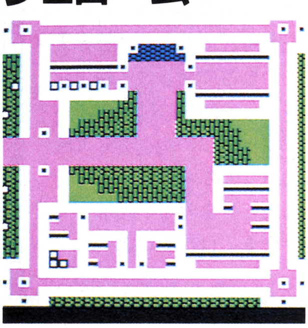
ブリテインの街は同情にあつい吟遊詩人たちの街だ。街のはずれでは詩人が子供に歌を聞かせてるぞ。ここには武器店、防具店、宿屋、治療院があるから、冒険の基本装備はだいたいそろうんだ。ロードブリティッシュの城にも近いから、きみもしょっちゅうたちよることになると思うよ。

トリンシック



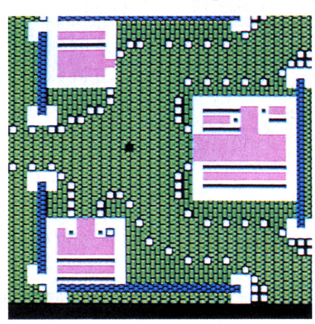
騎士たちの街。武器店、防具店、宿屋、それにパブがあるよ。名誉を重んじる騎士の街らしくて、決闘用の武器・防具店とか、誉高き宿とかいった名前がおもしろいね。そういえばここの武器店には弓があるから、なるべく早く装備したほうがいいね。街のすみに変った魔法使いがいるよ。

ジェローム



勇敢な戦士たちの街。だからとうぜん武器店と防具店がある。なかでも防具はブリタニアでいちばん品物がいいんだ。ほかにも宿屋と治療院があるから便利な街だよ。パブにいって一杯やるのもいいんじゃないかな。街の外側には秘密の通路があって、ここにもちょっとした謎があるぞ。

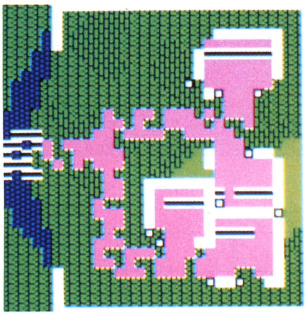
スカラブレイ



ここは霊感を重んじるレンジャーの街だ。宿屋、治療院、食料品店、それに薬草の店があるぞ。ブリタニアじゅうをまわったけど、ここの食料品がいちばん安いみたいだね。薬草はムーングロウの店と値段がちがうから、気をつけて買い物をしよう。それから乞食にも金貨を恵んでやろうね。

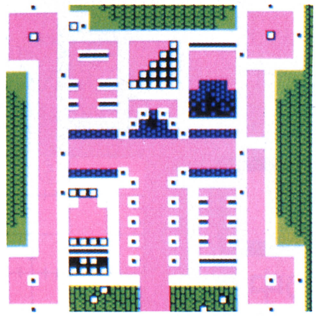
村、城のマップ

マジンシア



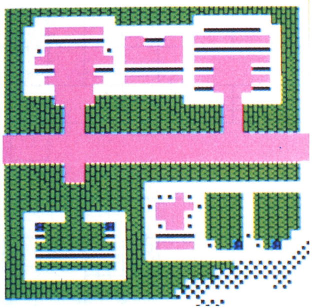
ブリタニア唯一の廃墟。最初にきたときはちょっとびっくりするよ。その後、あちこちで聞いた話を集めてみると、なんでも住民の誇りが高すぎたんで、神々に破壊されたんだそうだ。聖書のソドムとゴモラみたいなもんかな。住民はすべて幽霊になって、街のなかをさまよっているよ。

ブリタニア



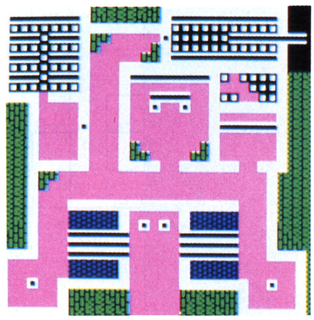
これがロードブリティッシュの王宮。二階だてだけど、ここにあるのは一階のほうだよ。この城には、たぶんほかのどこよりも多くおとずれるだろうから、だいたい見つくしてあまり謎もないような気がするかもしれないけど、どっこいここは重要な謎を秘めたところなんだぞ。

ポーズ



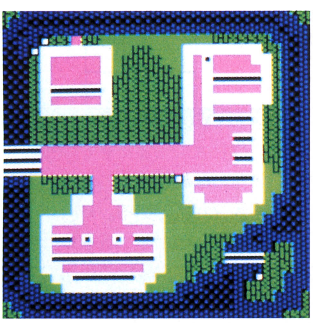
防具店、食料品店、それにパブがある小さな村。でもここはけっこう重要なんだ。ひとつはここで馬が買えること。馬があると旅行のスピードはぐんと早くなるぞ。でもほかの街や村じゃ馬は売ってないんだ。もうひとつこの村が重要なわけは、村の南東のすみのあたりに…。

ライキューム



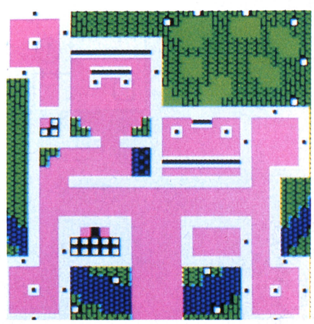
ブリタニアの東方の島を治める城。でもここは城というよりは大学みたいなところなんだ。探究するのは真実。ここには天文台があって、ブリタニアじゅうの街や城のようすが、このページのような形で見えるんだ。あとここには書庫があって、なにか秘密の本が隠されてるらしいぞ。

ベスパー



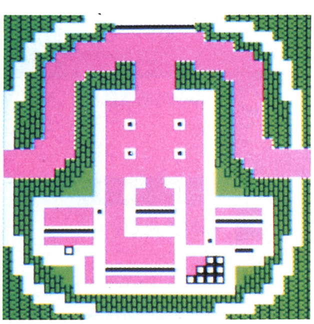
大きな建物が一つだけある変った村。フレーミングオイルを売ってる武器店と、ブリタニアでいちばん安い宿屋、パブ、それに貴重なギルドの店があるんだ。ギルドの店では魔法のカギなんかを売ってるよ。それからこの村にいる羊飼いはマジンシアについていろいろ教えてくれるぞ。

エンパスアビー



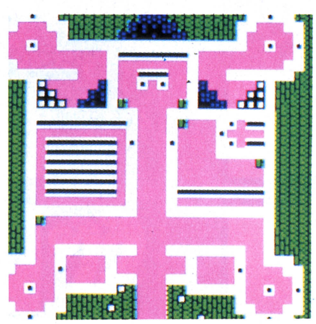
城のグループに入ってるけど、ほんとはブリタニアの西北を治めている修道院なんだ。この世界を支配する精神、とくに愛についての探究で知られているよ。修道院の東北にある樫の木立の中には、瞑想にふける人たちがいるから、ちょっと話をしてみるのもいいだろう。

バッカニアーズデン



ブリタニアの南に広がる大海の中にある、とある小島にある村。名前から想像できるようにここは海賊の住み家なんだ。くわしいことはわかってないけど、ここにはギルドの店があるらしい。いずれにしろ船でも手に入れて、航海ができるようにならないと、ちょっといけそうにないね。

サーパンツホールド



ブリタニアの南方の島にある城で、シルバーサーパント騎士団が住んでいる。騎士道精神にのっとった、勇気の探求をしているところなんだ。もちろんここにも行かなくちゃならないんだけど、なにしろムーンゲートがない島だから、行くのはちょっと大変だ。船があれば早いんだけどねェ。

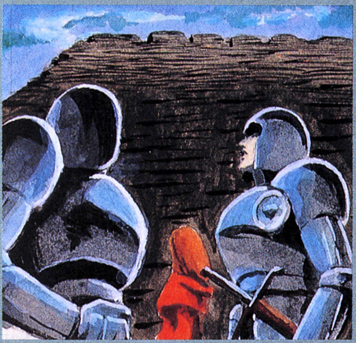
Wizardry シナリオ3
LEGACY OF LLYLGAMYN

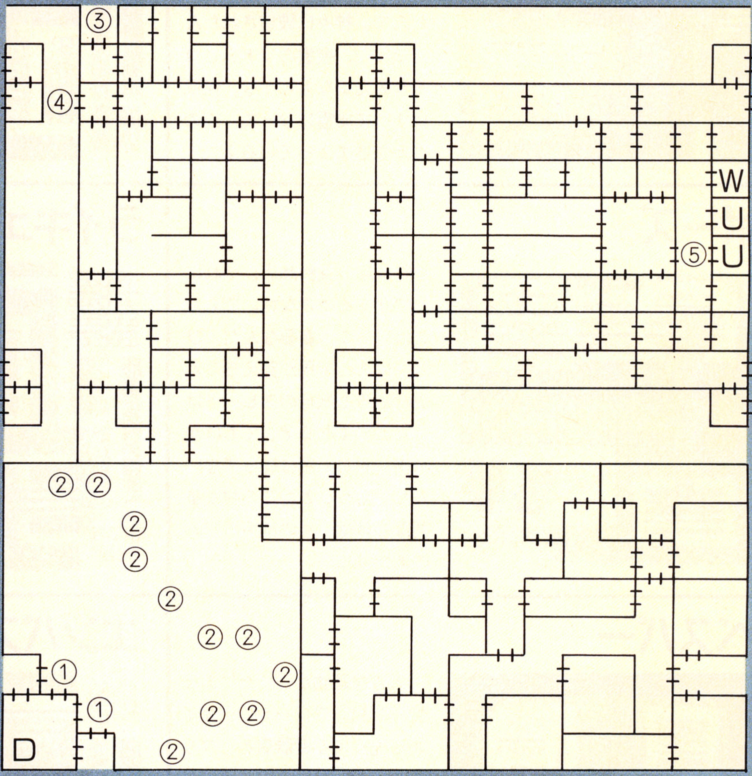
『ウィザードリィ シナリオ3』特報第2弾！　今回は、みんなが待ちのぞんでいた序盤から中盤にかけてのおいしいところをマップ付きで徹底解剖してしまうのだぞ。最初っからつまずいて悩んでいるキミ。これを読んで再び冒険へと旅立つのだ!!

LEVEL 1
どうすれば湖の中の島に行けるか？

なにはともあれ、冒険はレベル1から始まる。このレベルがクリアできないようじゃ、とうてい先へは進めないのだ。などと言っても『シナリオ3』ともなれば、そう簡単にはいきません。こっちはレベル1だし、モンスターはうじゃうじゃとわいてくる。だから最初のうちはしんぼう強く、ちょっと戦っては城に戻るのを忘れないように。

この階には、砦(とりで)とバラック、そして湖があるんだけど、問題なのは湖のむこうにある島。どうしても行けないんだ。でも上のレベルである物を手に入れればOKだから、今は気にしないこと。あとは、2つある上り階段をまちがえなければ、このレベルはクリア。





1 そこは浜辺、目の前には暗い湖。
そして、その先には小さな島がある。

2 足元は水沢。
その先へ進めば、濡れるがさだめ。

3 扉に書かれた文字は
「バラック」

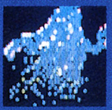
★記号の説明
U=上　D=下　W=ワープ

4 目の前には壮大な砦がたっている。
城壁のまわりは堀で囲まれ、堀の横には警告が書かれている。
「堀にひそみし者どもに気をつけろ」

5 「われ、レ．ケブレスが言葉、しっかと聞くがよい。
この先、善(よ)き者のみにても、
悪(あ)しき者のみにても
勝利を得ることはない／」



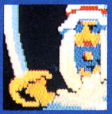
GARIAN RAIDER
GARIAN GUARD
GARIAN CAPTAIN



DUSTER
POLTERGEIST



CRAWING KELP



GARIAN PRIEST
GARIAN MAGE
HIGH CORSAIR



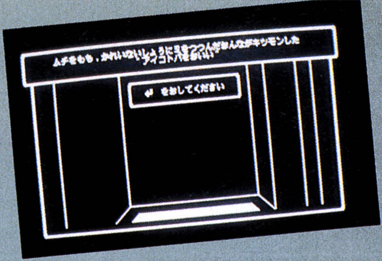
ANACONDA
MOAT MONSTER



GIANT SLUG

LEVEL 2

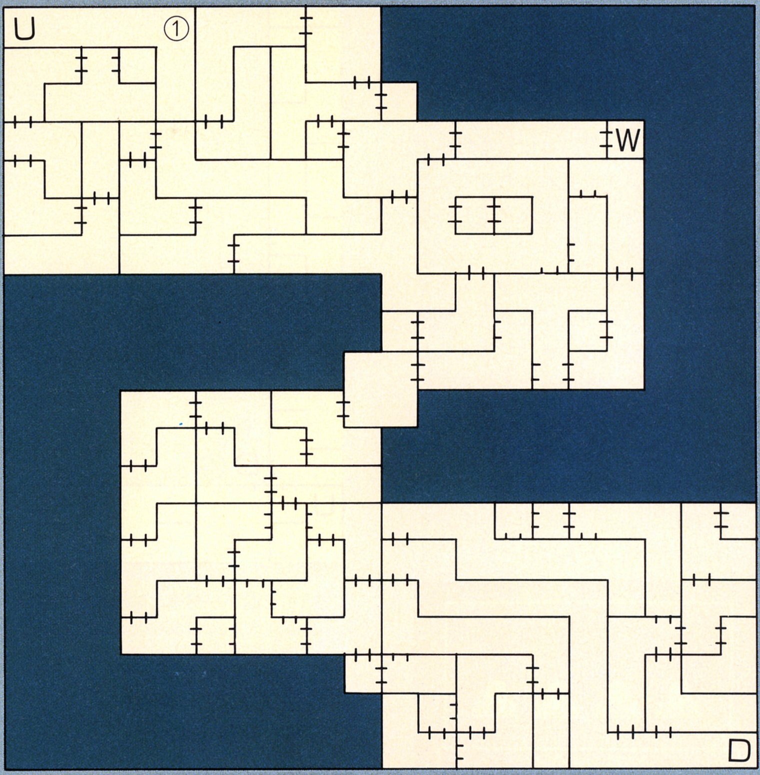
行けないエリアに行く方法はなに？



レベル1にあった2つの階段のうち、善のパーティーが行くことのできるほうが、このレベル2へと通じている。

このレベルには不思議議な力が働いていて、MILWA系の呪文の効力を消してしまうエリアがあるんだ。だから、一見閉じ込められたような錯覚をしてしまうことがよくある。そんな時は壁に体当たりが有効だ。このレベルには閉じ込められて出られなくなってしまうような場所はないからね。

ただし、レベル1から来た場合には、どうしても歩ける範囲が限られてしまう。このマップにない部分は、実は別のレベルから下りてこないと行けないんだ。ちょっといじわるだね。



① われ、つねに御身のまわりにあり。しかるに汝、わが姿を見ることもなし。汝、つねにわれとともにあり。われなくしてはわれを探す声出すこともかなわざる。
われとはなに？




GOBLIN


VULTURE HARPY


MUMMY


LION OF HELL


BENGAL TIGER


FRIAR


RONIN


ASH DUSTER


WITCH


HOBGOBLIN


NINJA


MAN AT ARMS


WERE RAT

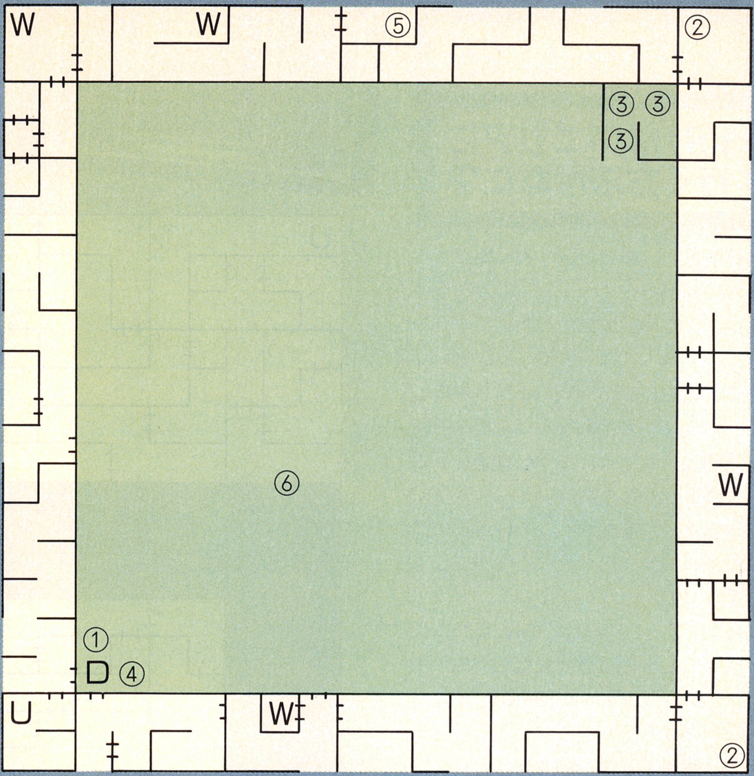

LOOTER

LEVEL 3

迷子にならないためにはどうする？

レベル２とは逆に、このレベル３は悪のパーティーが来ることができるんだ。悪のパーティーにとってはレベル２をとばしてしまうことになるけれど、モンスターリストを見ればわかるとおり、敵はレベル２とほとんど変わらない。安心したかな？

でもマップのほうは、めちゃめちゃ大変だ。マップの中央に広がる空間は、向きによって壁がでてきたり消えたりして、もうほとんどマッピング不可能という魔の空間になっているんだ。そのうえ、その中には恐怖の死のワナが口を開けて待ちかまえている。でも、そこに行かないと大事なアイテムが手に入らないんだ。がんばろうぜ。

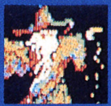




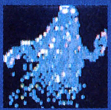


1. 引き返すが得策とは思わんかな？
2. アブドルのタクシー
   片道2500GP
3. 墓場は暗く……
   このワナは時をきざみしもの……
   この先へ、行かぬが得策。
   しからずんば……
4. 反対側へ行く気はないか？
5. 暗い水たまりの上から幽霊が手まねきしている。その奥底には、不吉なかげがうごめいている。
6. 年老いた修道士が目の前にあらわれた。
   汝のたましいとひきかえに
   この箱の中味が得られよう。


BENGAL TIGER


WITCH


VULTUR


ASH DUSTER


CENTAUR NOCORN


WERE RAT


FRAIR


LEPRECHAUN PIXIE


LOOTER


RONIN


CRUSADER MAN AT ARMS

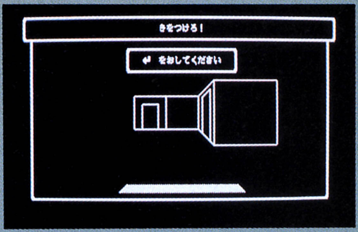

MUMMY

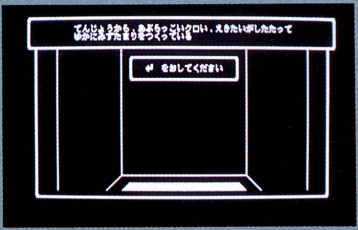
LEVEL 4

「気をつけろ」とはどういうこと？

レベル2のなぞなぞの関門を通り抜けた先の階段を上がると、そこはレベル4。さすがにモンスターもぐんと強くなってなかなか先に進めないぞ。

でも、マップのほうは、あんまりひねったことしてないから、わりと自由に歩けるという感じかな。ワープがあったりもするけど、たいしたことはないしね。ただ、下に行く方法が3つもあるというのがミソ。1つはレベル2から上がってきた階段。もう1つある階段は、なんとレベル1につながっている。じつは、例のレベル1の湖の先の島にレベル4への階段があるんだよ。







そして残る1つは、階段じゃなくてシュート。これが、レベル2で直接行くことのできなかったエリアに行く唯一の手段なんだ。ここから行くレベル2には、重要なアイテムがいくつもあるので、一度は来なきゃいけない。なお、このレベル2のエリアからは、レベル4への片道の上り階段があるので念のため。

さて、レベル4に話を戻すとしよう。レベル4では、ところどころで「気をつけろ」というメッセージが出てくる場所があるんだけど、このあたりはモンスターだらけ。一歩進めばモンスターに出くわすくらいだから、パーティーが弱いうちは近づかないようにね。

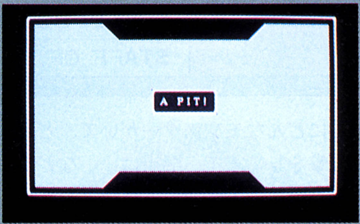


LEVEL 5

ここでしなくちゃいけないことは？

レベル3の階段を上がったところにあるのがレベル5。当然、悪のレベルというわけだ（ちなみにレベル4は善のレベルだよ)。こちらもなかなか手強いレベルで、油断していると手痛いしっぺ返しをくらってしまうぞ。

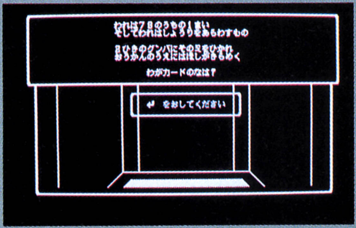
たとえば、『シナリオ1』や『2』によく登場したダークゾーン。どうもでてこないなと思っていたら、やっとここで登場するんだな。おまけに、ピットがしかけられているという、このていねいさ。おもわず脱帽してしまいます。





それに、なぞなぞ。レベル2や4にもあるんだけれど、ここのなぞなぞはきわめつけ。タロット（知ってるかな？　トランプの原型で78枚からなる占いのカードのことだよ）に関する知識がなければ、とうていわからない。はっきりいってそりゃないよね。

そうそう、レベル4と同じで、このレベルにもレベル1の島に直通の階段があるよ。ゲームの中盤以降、いちいち弱いモンスターを倒しながら進まなくていいから便利だね。

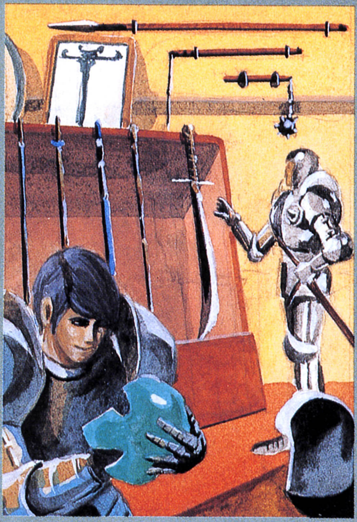


ITEMS

『シナリオ3』に登場するアイテムには、新顔のものがたくさんあるぞ

『ウィザードリィ』の楽しみといったら、マップにモンスター、それにアイテムだよね。そのなかでもアイテムは格別。『ウィザードリィ』では、ごく一部のアイテムを除いては、アイテムが手に入るのは、まったくランダムだから、ゲームを終えても、まだ手に入らなかったアイテムがたくさんあったりするんだよね。幻のアイテムを手に入れるために冒険を続けるプレイヤーもいたりするもんね。ほら、キミにもおぼえがあるでしょ。

そんなキミ達のために、『シナリオ3』で新登場のアイテムを紹介してしまおう。でも、ここに紹介したのは、ほんの一部だけ。新しいアイテムはまだまだたくさんあるからね。また、効果のほうも、今回はあえて紹介しないけど、自分で実際に使ってみて、確かめてみよう。



種　類	名　　前
WEAPONS	BATTLE AXE（戦闘用オノ）
	BROADSWORD（広刃の剣）
	FLAIL（さお）
	HAND AXE（手オノ）
	MARGAUX'S FLAIL（マーゴーのさお）
	NUNCHAKA（ヌンチャク）
ARMORS	CUIRASS（胴よろい）
	DISPLACER ROBES（まやかしの長衣）
	GLOVES OF IRON（鉄のこて）
	GOLD TIARA（金の髪かざり）
	HAUBERK（鎖かたびら）
	HEATER SHIELD（大たて）
	MAGE'S ROBES（魔法使いの長衣）
	ROUND SHIELD（丸たて）
	SALLET（鉄かぶと）
MAGICS	DRAGON'S TOOTH（ドラゴンの歯）
	EBONY BLADE <E>（黒檀の剣）
	RABBIT'S FOOT（ウサギの足）
	RUBY SLIPPERS（ルビーのスリッパ）
	SHEPHERD CROOK（魔法使いの曲がった杖）
	TROLLKIN RING（トロルキンの指輪）
	WIZARD'S STAFF（魔法使いの杖）
OTHERS	AMULET OF AIR（風のお守り）
	BAG OF GEMS（宝石袋）
	CRYSTAL OF EVIL（悪しき水晶）
	CRYSTAL OF GOOD（善き水晶）
	GOLD MEDALLION（金のメダル）
	HOLY WATER（聖水）
	SHIP IN BOTTLE（びんに入った船）
	STAFF OF EARTH（地の杖）

Wizardry®
ウィザードリィ 3

情報局開設!!

『ウィザードリィ　シナリオ3』の発売を記念して、コンプティークでは『ウィザードリィ情報局』を開設しちゃいます。『シナリオ3』に関して、マップ情報とか、モンスター情報（どこにどんなモンスターがいて、どんな攻撃をしてきて、弱点は……など)、それにアイテムに関する情報とかを大々的に募集します。これは、と思うネタがあったら、どんどん情報を送ってください。それに、裏ワザ情報。こちらは、『シナリオ3』にかぎらず、どのシナリオからでもOK。裏ワザの少ないこのゲームで、キミもあっとおどろくような裏ワザをみつけてしまおう。

送り先は、
〒102
東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「ウィザードリィ情報局」まで。
みんな、よろしく！

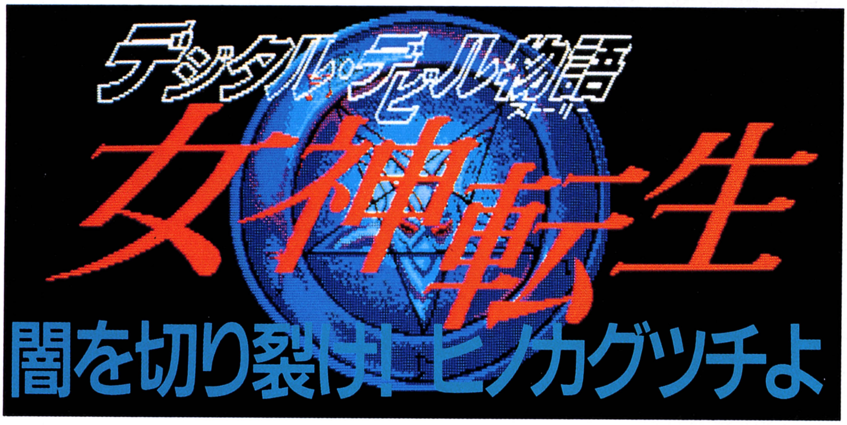
大募集！

SOFT EXPRESS

日本のソフトもアメリカソフトにまけないぞ！　今月も話題作や人気作の続編でいっぱいだ！



イラスト／富岡孝雄





女神転生

PC8801SRシリーズ
PC9801シリーズ
FM77AVシリーズ
X1シリーズ
5D
3.5D
7800円
MSX2 R 6800円
日本テレネット ☎03-268-1159

我が尊敬する小田嶋先生が「オタッカーズ・レポート」を連載されているけど、「オタッカー」っていうの、本読者にも多いとは思う。私もこんな商売（テクニカルライター）してるおかげでいろんな種類のオタッカーとお近づきになれたりするんだな（別にいいけどさ）。でもって、一般人でも頻繁に見かけることのできるオタッカーに、アニメ・オタッカーがいる。

んでもって、「2次コン」とも呼ばれる彼らが大喜びしそうなのが、この『女神転生』なわけだ。

天才プログラマー中島朱美が魔界にひそむ悪魔を呼びだすことに成功（魔界NETとかってBBSでもあるのかと思ったけど、悪魔降臨プログラムなるものを作ったんだとさ）。なんでまた、そんなもん、呼び出したかっていうとだな。彼、けっこうモテるタイプなんだそうで。ま、よくある話、ブッサイク（なんだと思う）な番長が、それをねたんで中島をいじめまくった。そんで、しかえしをするなら悪魔がよかんべと思ったってところが天才たるゆえんなんだろうね。しかし、中島も予期せぬことが起こってしまった。その悪魔が美少女、白鷺弓子を連れ去ってしまったのだ。彼女は日本古来の神イザナミの生まれ変りであり、中島とも不思議な因縁によって結ばれていた。中島（つまりキミ！）は彼女を連れ戻すべく、魔界へと旅立ったのだが!!

てなストーリーらしい。実際にやってみると、あの4人で戦うアーケード・ゲーム、『ガントレット』を即座に思いだしてしまった。というのも視点が、めずらしくも真上なのよね。

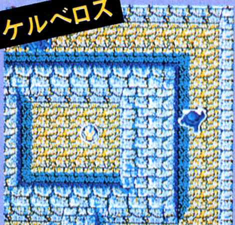
マップは大きく分けて3つ。善の世界（オツ・キイム）、悪の世界（クリフォード）、深淵の世界（ダート）、という。でもって、それぞれの世界にまたまた、アッシャー界だの、イエッツラー界だのと世界があるのだそうだ。このマップの構造は、カッバーラー（ユダヤ教の神秘主義的伝統による、神の内的構造）を基にしている（なんなんだよお！　これ）。だから、カッバーラーに通じている人であれば、この世界のつながりとか意味とかが理解できるはずらしい。ま、わかんなくってもできるけどね。

アイテムもなかなか泣かせます。だってハンドヘルド・コンピュータとかあるんだもん。それから、電子獣ケルベロス。こいつは頼もしい味方（ウルトラセブンのウインダムみたいだな）で、彼なしでゲームクリアはできない。別の世界に行く通路のある場所へ行く

地獄に仏。主人公を助ける仲間たち

魔物、怪物がうごめく魔界。だけどまわりすべてが敵ではない。主人公中島の力強い味方になってくれる人（？）やアイテムを紹介しよう。

ケルベロス

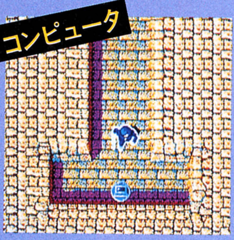


◀閉じ込められたケルベロスを助け出さなくてははじまらない。どうやって助けるのか…



▲ケルベロスを助け出せば、善と悪の世界をつなぐダートをかけぬけてくれる

コンピュータ



◀最初に手に入れなくてはいけないのがコンピュータ。スタート地点の近くにある



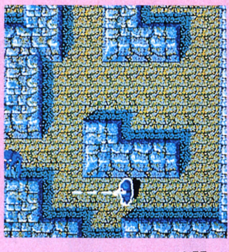
コンピューターを手にいれると、メッセージ欄に敵の名前、ダメージレポートなどを表示してくれるが、役割はそれだけではない。これがなくては情報を集めることもゲームをセーブすることもできない。ほかにもアイテム管理、全体マップ及びフロアマップの



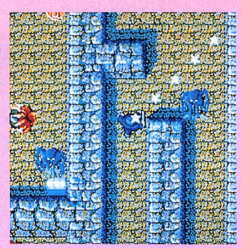
表示などもできる。ただし、作動させておくにはバッテリーパックが必要

中島のつかう3つの武器

武器は3種類、それぞれ3段階にパワーアップだ。



▲最初から持っている武器、ヒノカグツチ。威力も射程も並だが無限につかえる



▲手裏剣は、射程が長く、発射スピードも速い。数に限りがあるから補給が必要



▲勾玉は最大の攻撃力を持つ。しかし、射程は短いし、手裏剣と同じく補給が必要

ために、ケルベロスが必要になってくるからだ。しかし、いつもいつも呼び出せるとは限らない。まずは閉じこめられているのを助け出してやんなきゃいけないし、出現時間や滞在時間に制限もある。その条件をいつもチェックするためのものが画面左上にある、楕円のワッカなのだ。なんでも、魔界では月によって時間をはかるんだそうだ。

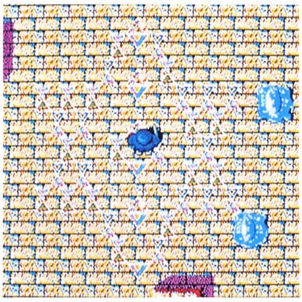
そういえばモンスターの性格もおもしろい。だって、モンスターにもちゃんと目があるみたいなものもいるんだもん。ダンジョン内をうろつく奴らに見つかって初めて奴らは攻撃をしかけてくる。だから、壁ぎわにうまく隠れていれば、攻撃されないですんだりする。ほかにも、ただウロウロしてるのや、とにかく突進してくるのもいるんだよね。

そうそう、このゲームはアクション型 RPG ではあるけど、例の経験値かせぎの作業をする必要はない。だって、なん匹倒そうが経験値も上がらなければ、お金もくれないんだもんね。モンスターが割に強いから、できるだけ、戦いを避けるようにするのが賢いみたい。

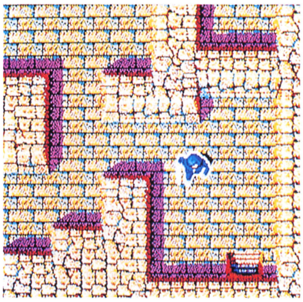
それからモンスターといえば、彼らの動きって、月の満ち欠けに関係してるらしいんだけど、私にはよくわかんなかった。

経験値レベルのかわりになるのが、インフォメーションレベルっていうやつね。1から8まであって、レベルが上がると、より確かな情報が得られるようになる。情報っていうのは、とある場所にある寺院に入ると得ることができるんだそうだ。

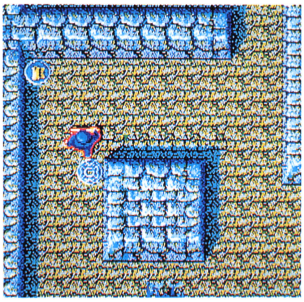
ということで、私みたくオタッカーではない人間には何がなんだかよう分からんソフトなんだけど、きっと、その筋の方々にはヨダレもんなんでしょうね、と無責任に締めくくってしまおっと！



◀ゲームは、床に描かれた五角の星の上からスタートする



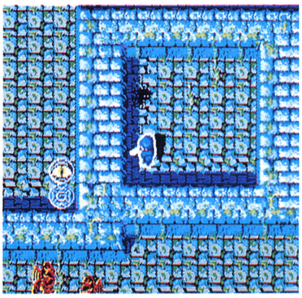
◀ほかの場所へ通じる階段だ。行き先はどんな世界か…



◀魔界の地図だ。これがあれば次のステージのフロアのつながり方がわかる

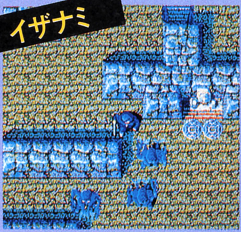


◀閉ざされたとびらの向こうに強敵の姿が見える。カギがあれば開くのだが



◀ワープポイントにふれたため、他の世界へとばされてしまった

イザナミ

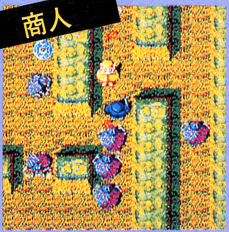


◀イザナミの祭壇(さいだん)が見える。敵をかわしつつ、なんとかしてここへとびこめば…



◀イザナミがヒントをくれて、情報レベルも上がる。イザナミの姿もだんだん美しくなる

商人



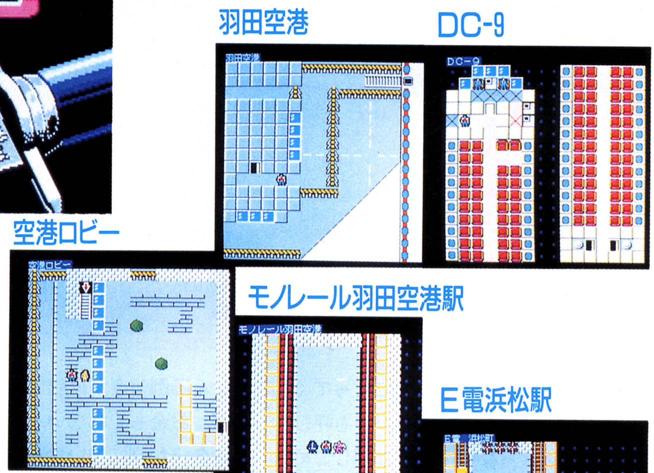
◀商人のニーハオ。ボーッと立っているが、敵ではないから間違えないように。



▲今までに集めた魔貨、つまりお金を払えば、ゲームを楽に進めるためのアイテムを売ってくれる



東京がオレを呼んでるぜ!



闘氣王

PC9801シリーズ
PC8801シリーズ
FM 7シリーズ
X1 シリーズ
5D / 3.5D 7800円

スタークラフト ☎03-988-2988

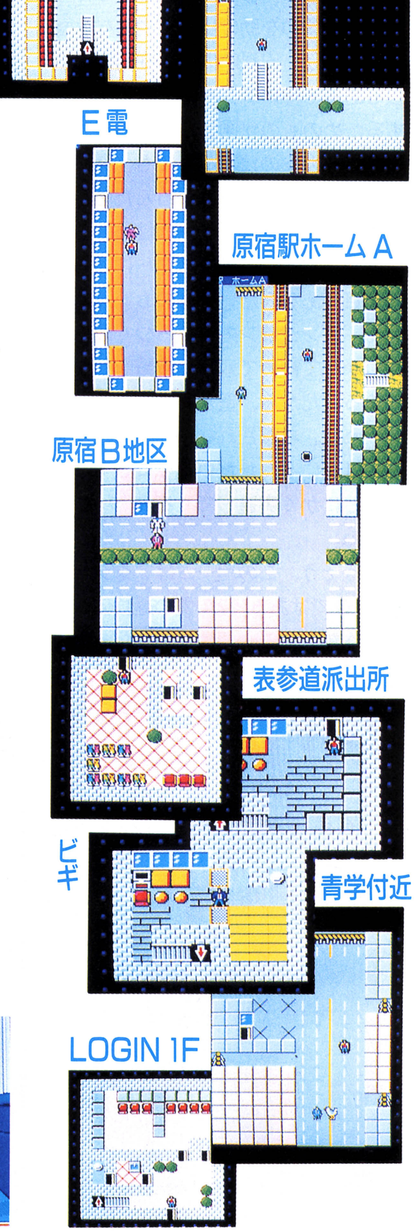
『リングクエスト』や『ウルティマ』シリーズなどの、アップル版の移植ゲームでよく知られている（中には移植しかやってない、と思っている人もいるみたいだけど）スタークラフトから発売されている、オリジナルRPGのシリーズがある。

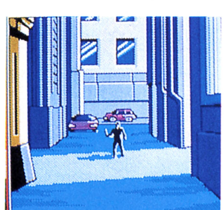
第１弾が『上海』。2019年の上海に不時着したスペースシャトルから最高機密物資を持ち出すために、流れ者の傭兵ジェイミー・スターが、悪の巣窟となっている上海の街へ降り立つ。といったハードボイルドタッチのSF・RPGになっている。

そして第２弾が『九龍島』。細菌兵器によって、世界を破滅に導く陰謀を阻止するために、ジェイミー・スターが、武道家を集めた謎の島に単身乗り込み、秘密結社の首領とマッド・サイエンティストを倒すまでの冒険のRPGになっている。

そして、第３弾がこの『闘氣王』だ。AC.1999、好戦的な側近の悪魔のささやきによって、ソビエト現書記長はSS20の発射ボタンを押してしまう。日本はこの無意味な３発の核ミサイルにより壊滅的な打撃を受け、各都市は汚染地区で分断されてしまった。そして、首都東京では超タカ派的思想の持ち主である闘氣王の手によって独裁政治が行われ、国名も「闘氣国」となった。そして四半世紀が過ぎた現在、老いた闘氣王を復活させるために脳移植が行われようとしている。闘氣王の復活は何としても阻止しなければならない。そこで、アメリカ合衆国CIAは、あの傭兵ジェイミーに望みを託した。だが、彼さえも敵の罠にはまり消息を、絶ってしまったのだ。

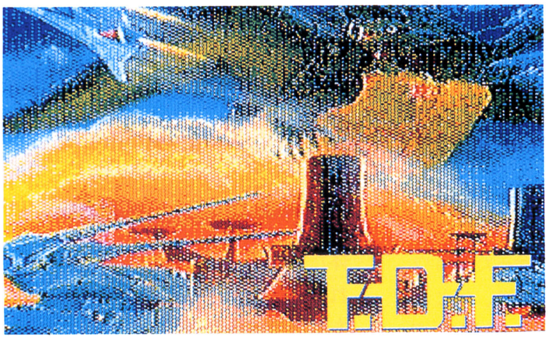
う〜ん、ずい分前おきが長くなってしまったが、ここでキミたちの出番となるわけだ。プレイヤーはCIAきってのナイフの名手という設定なので、ゲーム中に登場する武器はナイフのみ。ただし、すべて実在のナイフばかりで、近所の金物屋へ行けば手に入る〝肥後ノ守〞から、映画撮影のために５本だけ限定製作されたと言われる480万円もする〝H・J・シュナイダーコブラ・ナイフ〞なんてのまで登場してきちゃう。もう、ナイフフリークは泣いて喜びそうなゲームだネ。操作はテンキーとスペースのみで、メニューから選択して行う。戦闘は相手の隣に入ると「攻撃」のコマンドが出るから、それを選択するだけでOKなんだ。実に、このスタイルは『上海』の時から変わっていない。いい物はいつまでたってもいい！という、なんか職人のガンコさみたいな物があって好っきゃなァーこうゆうの。さらにゲームを進めていくにしたがって仲間を見つけることができて、それぞれ１人ずつ別々に動かすことができるってのもまた楽しいよ。





▶羽田から始まって、浜松町、原宿、青山。おまけにログインまで出てくるんだぞ。コンプはどうした、コンプは

人類最後のとりでをまもれ！



T.D.F.

PC8801 SRシリーズ / FM7シリーズ / X1シリーズ　5D / 3.5D　6800円

データウェスト　☎06-968-1236

データウエストから期待の異色SLGが新登場！『T.D.F.怪獣大戦争』がそれで、日本のエンターティンメントシーン永遠のテーマである「怪獣退治」を扱ったシミュレーションゲームなんだけれど、正直言ってハマッてしまった。

その理由としてまず挙げられるのが、全編を通じて流れる一種独得の緊迫感だろう。怪獣は原子炉の核燃料をエネルギー源として成長し、増殖していくので、ゲーマーは原子炉を守りながら一匹ずつ敵を倒していかなければならない。

とは言え——使用できる兵器数には限りがあるし、逆に守るべき原子炉はマップ全域に散らばっている。その上、怪獣はどこから襲ってくるかわからない。ゲーマーとしては、所在不明の怪獣の探索に目を光らせながら、しっかりとした戦略のもとに兵器ユニットを展開させなければとうてい勝利はおぼつかない。

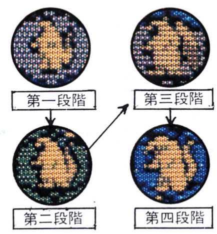
ゲームのヤマ場を迎える頃には、思いもかけぬ方向から原子炉をめざして侵攻する怪獣に、危機一髪のところでT.D.F.がタックル——なんていうラグビーさながらの白熱した光景がいたるところで見られるようになる。

また、コンピュータゲームの強みを生かした索敵や、破壊された原子炉の汚染モードなど、ゲームを盛り上げてくれる嬉しい仕掛にも事欠かない。

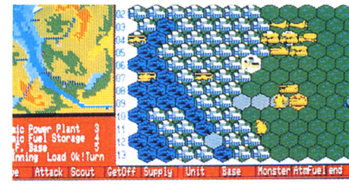
とかくシミュレーションって言うと、リアルさを追求するあまり、ルールや操作が複雑になりがちだけれど、このゲームは違う。むしろシミュレーションのおもしろさを一般のゲーマーにアピールするために、100パーセント、プレイアビリティ（遊びやすさ）の向上に努めた跡がうかがわれる。

シミュレーションゲームへの入門用としても、おススメできる好感の持てるソフトだ。

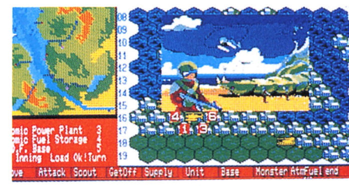
スルー博士の怪獣軍団



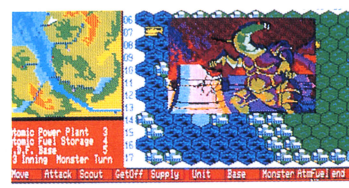
怪獣は四段階に成長し、それぞれにクセのある戦いかたをする



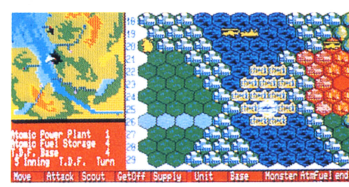
▲怪獣原子炉に襲来！　死力をつくして撃退だ



▲怪獣を一匹撃破した。敵は弱いうちに叩け！



▲奮戦空しく原子炉を壊された。後始末が大変



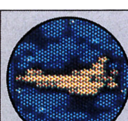
▲海中に潜む敵は索敵ユニットで追いつめろ！



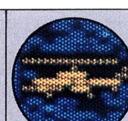
▲原子炉を密閉。放射能汚染はくい止められた

これが噂の最新兵器！

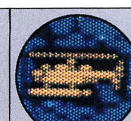
ゲーマーを熱くさせる個性豊かな兵器を大公開！



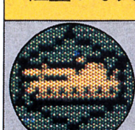
スーパーホーク
T.D.F.唯一の高速機。搭載武装が少いのが悩み



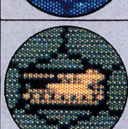
AH-103
航空部隊の主力を担う地上攻撃ヘリユニットだ



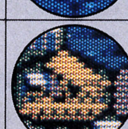
SH-99
空中からの怪獣索敵に威力を発揮する対潜ヘリ



ラング
強力な攻撃力を持つ自走砲。防御力が難点



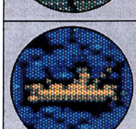
91式甲型
T.D.F.地上軍の主力とも言える戦車ユニット



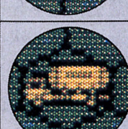
エスカルゴ
対地ミサイルランチャー。移動力が低いのが難



アナコンダ
空中の怪獣に有効な対空ミサイルユニット



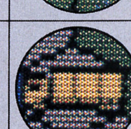
白雲Ｉ型
海中索敵用ブイソナーを備えた最新鋭の駆逐艦



ボイラーメーカー
燃料や弾薬を運搬する補給部隊。配置は慎重に



イエロー・シール
破壊された原子炉を密閉できる工兵ユニット



ブロイラー隊
核燃料運搬専用のトレーラー。工兵隊も運べる

ザ・リターン・オブ・イシター

PC8801SRシリーズ　5D　6800円
マイコンハウスSPS　☎0245-45-5777

『イシターの復活』パソコンで復活！

アーケード版で、充分すぎるほどゲーマー諸君を熱くさせた、あの『ザ・リターン・オブ・イシター』が、ついに88版で登場することになった。

ゲーム内容は、かわいらしいカイちゃんと勇ましいギル君を操って、たくさんある部屋でアイテムを集めながら敵と戦って進んでゆく…という、おなじみのもの。とにかく、マジックの種類の豊富さと、敵キャラの数、そのうえに部屋数の多さ！　このスケールの大きさは並じゃないね！

とくにウレシイことは、アーケード版とほとんど同じ、画面がとてもキレイ！　モチロンBGMもカイちゃんのカワイらしさも、そのままおんなじ！　昨年のアーケード版でもすご〜い人気だったけど、パソコン版も大ヒットまちがいなしじゃないかな。

わがコンプティーク編集部も、アーケード版のときは、ゲーム機１台をまるまる買いこんで、How To Winの連載をやるくらいに、いれこんでいたんだけど、それとほとんど同じものが家にあるパソコンで、しかもずっと安くできるなんて…。自慢のネタが減っちゃうなぁ…。



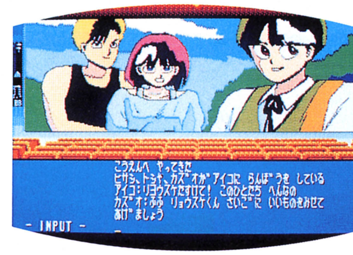


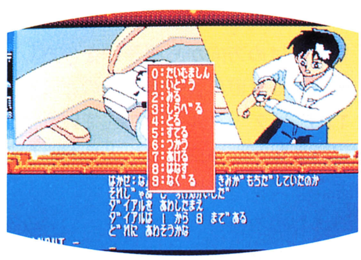
バック・トゥ・ザ・マーダー？

タイムパラドックス

PC8801シリーズ
X1シリーズ
FM77シリーズ
5D / 3.5D　7800円
ハドソンソフト　☎03-235-2068

「５時に公園に来て」というガールフレンドのアイコからの電話を受け、公園に行ったリョウスケを待ち受けていたものは、何と、彼女に乱暴をはたらく３人の親友の姿だった！　訳もわからぬまま助けに入ったリョウスケだったが、逆にやられてしまい失神してしまう。そして気がついたリョウスケが親友の下宿で見たものは、血の海に横たわるアイコの死体だった！　「どうしてアイコが殺されるハメに？」リョウスケは、叔父である北原博士が発明したばかりのタイムマシンを使い、アイコを救うべく時間の旅に出発した！





というストーリーのこのゲーム、小道具が小道具だけに、「タイムマシン使う」なんてコマンドが使えるんだ。でも使う時間や場所を間違えると、ストーリー自体が混乱して、次々とパラレルワールドを創り出しちゃうからもう大変！　アイコが下宿で殺されるのを阻止したと思ったら、今度は河原で死体となって発見されたり…なんてね。

セーブは10ケ所可能だから、思いっきりパラレルワールドできちゃうぞ！

アニマルランドの真実は見えるか!?

アニマルランド殺人事件

MSX　R 5800円
エニックス　☎03-366-4345

あの『ドラクエ』で一世を風靡したエニックス初のMSX版オリジナルメッセージアドベンチャーゲーム、それが『アニマルランド殺人事件』だ。

名探偵の君は相棒の忠犬「おいどん」と共に、宝石店主キツネのごん吉を殺し宝石を盗んだ犯人を見つけ出すのだ。

捜査(操作？)はコマンド式だから、数字キーで選ぶだけでOK。今までのアドベンチャーゲームのようにコマンド捜しに時間を取られることがないので、じっくりと捜査することが出来る。





各エリアにながれるBGMは全９曲。美しいメロディーがストーリーに花をそえる。ひとつのエリアが終わると「おいどん」が捜査経過をファイルしてくれる。次にゲームをする時には、そのファイル名（つまりパスワードね）を入力すると、その続きからスタートできる。ききこみをしたら、その内容を必ずメモしよう。

次々と明らかになる新事実。アニマルランドに秘められた過去を解き明かすのは君だ！

全宇宙終末の日がやってくる！

ガルフォース

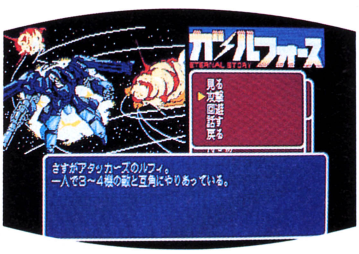
PC8801シリーズ　5D　7800円

スキャップトラスト　☎03-486-8127



宇宙を二分して戦うパラノイドとソルノイド。互いを全滅させる絶対兵器の開発により、彼らはいま最終戦争へ突入しようとしている。一方その戦争の蔭で、ある計画が進められていた…。

人気のビデオアニメ『ガルフォース』のゲームシリーズがついに発売された。第一弾はAVG。なんてったって絵がいい。原作者とビデオのキャラクターデザイナーが作画を担当、かわいいギャル7人のイキイキした表情が見られる。ビデオに入りきらなかったストーリーもゲームで楽しめちゃうぞ。コマンド選択方式で操作は簡単。情報はもっぱら会話やセリフの中にあるので、よく「話す」ことが大切。ゲームとしてはあまり難しくない。マップも不要。あまり悩まずに、ストーリーを味わえる。基本的に原作と同じストーリー展開だから、知ってたら楽にすすめられるよ。もちろん知らなくてもじゅうぶんおもしろいけどね。(ちなみに小説版は角川文庫から)。



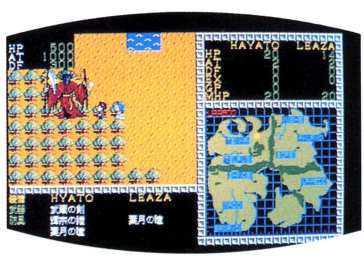
開発中のアクション版、RPG版の発売も待遠しいね。

オリエンタルムードRPG登場！

HAYATO

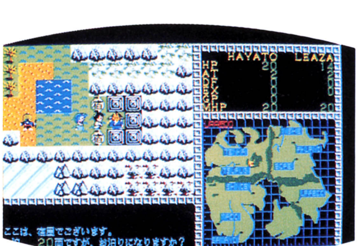
PC8801SRシリーズ｝5D　5800円
X1シリーズ

タケルソフト　☎052-263-5818



主人公ハヤトは、時間旅行を楽しんでいるとき、事故にあってしまう。いっしょにいた恋人リーザとは、はなればなれになってしまい、マシンも故障。それに不時着した世界は闇将軍が支配する戦国時代のNIPPONだった…。

こんな感じではじまるアクションRPG『HAYATO』、プレイしてみてまず感じたことは、操作性の良さ。スペースキーとテンキーが主だから、わずらわしさがない。そして、広大なマップと敵キャラのユニークなこと。数も多いけど、それ以上にみんな個性的で見ていて楽しい。BGMは軽やかで、グラフィックスはキレイ。アイテムの豊富さもうれしい。軽くプレイして、しっかりとのめりこませてしまう、とっても欲ばりなソフトだ。



これは、ブラザーのソフトベンダー武尊(たける)のオリジナルソフト。RPGファンなら絶対プレイしてほしいな。

情報を集めて、リーザを見つけ出し、闇将軍の魔手から戦国時代の人々を救いだし、無事元の世界へ戻る事ができるだろうか？

SOFT EXPRESS

大戦略マップコレクション

PC9801シリーズ　5D、3.5D　4200円
PC8801/X1兼用版　5D　3500円

システムソフト　☎092-524-4403

ディスク1枚で徹夜が数倍のおもしろさ！

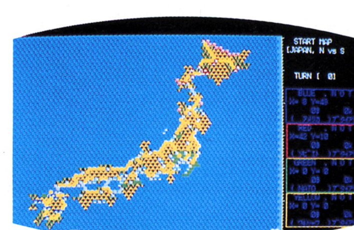
そのままでもおいしい大福もちの中にイチゴを入れてアンのうま味を引きだしたのがイチゴ大福ならば、キミたちの『大戦略』をそのイチゴ大福にするための〝イチゴ〟がこの『大戦略マップコレクション』だ。

このディスクの中にはユーザーから公募されたマップの優秀作が、88/X1兼用版だと16作、98版だと45作も入っている。前作のマップにあきてしまった人もキワめてしまった人も、これでまた徹夜の連続になるのは間違いない。まったく健康に悪いソフトだ。

さらに88版は、2ドライブあれば、『大戦略88』をパワーアップすることもできるんだ。ヘックスカーソルのスピードをはやくしたり、爆弾と機関砲の攻撃率を変更したりね。

さらになんと「大戦略オリジナルカレンダーカード」もついてくる。そのうえこの値段！　これはもう電機店へかけこむしかない！　(でも完全限定で五千本ずつだから急がないと、売りきれちゃうかもね。)

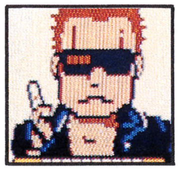
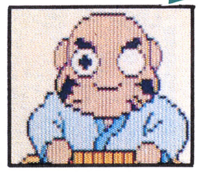
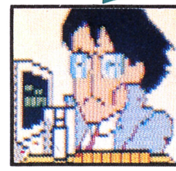
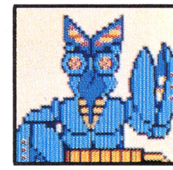




新キャラクターでパワーアップだ！

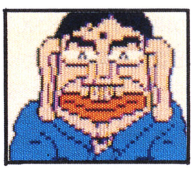
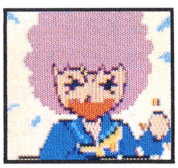
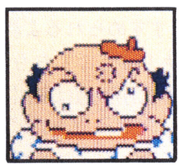
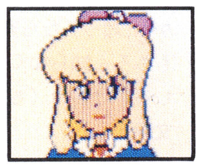
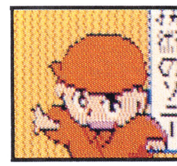
1 ぎゅわんぶらあ自己中心派２

PC8801シリーズ　5D　未定
ゲームアーツ　☎03-984-1136

何を隠そう、ボクはマージャンができないという珍しい人間である。パソコンなんぞをいじっていると、マージャンソフトでマージャンを覚えればいいじゃんというオセッカイな人々がいるが、ボクはキョーミがわかなかった。実際、マージャンソフトという奴は味気無いものが多かった。パイが４人分ならんで、無機的にモクモクと打つ。これじゃオモシロクないじゃない。

ところが、そんなボクにもやってみようかな？　と思わせるソフトが登場した。それが同名のマージャンマンガのキャラクターをそのまま登場させた『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』だ。打ち手のクセやリアクションを見るだけでも面白そうなのだ。だが、原作のマンガを知っているボクには不満があった。ディスク容量の関係でしかたがないのだが、登場するキャラクターが12人しかいないということだ。だが、そこはゲームアーツ。ぬかりなく、もう12人のキャラクターを入れた続編を開発していたのだ。１と２を持っていれば24人のなかからメンツを選んでプレイすることもできるし、マージャン陣取りゲームも楽しめる。また２だけでプレイすることもできる。発売予定は９月だ。それにＸ１ユーザーのためには、１の移植が発売されたよ！



また会えたね、かぐや姫

2 新玉取物語

PC8801SRシリーズ　5D　10000円
ビクター音産　☎03-423-7901

最近は、シミュレーションゲームブームのかげでアドベンチャーゲームが静かなブームになっているようだ。

さて、そんな情況のなか、ビクターではむかしむかしのオームカシの平安時代を舞台にした『新玉取物語』が開発されている。どっかでみたような、エートあれはと思ったあなたはエライ。そう、このゲームは２年前に発売された『新竹取物語』の続編なのだよ、ワトソン君。じゃない、ノビタ君。でもない、オーイ、ドラエモーン。

お遊びはここまでだ。銃をすてろ。というわけでマジメに話をすすめよう。ここまでだ、お嬢さん。

このゲームを語るとき、２年という歳月の重さをかみしめずにはいられない。前作はＰＣ88版としてはかなりのグラフィックのスピードだったが、この玉取ではさらに速い。時代は瞬間表示だ。入力についても変化している。前作ではコマンド入力だったが、玉取ではコマンド選択に加えてアイコンを活用し、プレイヤーに不自由のないものとなった。続編だけに、前作の登場人物の一部も登場する。なつかしく思う人もいるだろう。



▲あいかわらず美しいかぐや姫。あなたの頼みなら、たとえ火の中、水の中

ヒットポイント制を取り入れ、RPGっぽい要素も持つようになったし、前作と同じで得点が表示されるから、自分がどれだけゲームをすすめているかもわかる。そして、ディスク枚数はなんと、オドロキの６枚組！　発売予定は８月だ。また、ビクターでは、この『玉取』と同時期に『アドレナリン・コネクション』というアニメーション効果いっぱいのアドベンチャーの発売も準備している。こっちは赤川次郎の小説のノリの、学校を舞台にしたサスペンスミステリーだって。

どっちも期待していい、と思うよ。



▲あら、おなつかしや。どこかで見たことあると思ったら、前作で会った看護婦さん



▲敵か、味方か。人か、化物か。逃げる？　戦う？　話し合いをしてみる？

好評連載

How To Win

強いキャラクターを作るための強〜い味方！どこからでもかかってきなさいッ!!

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一

●ハミングバード ☎06-315-0541 ●PC88シリーズ／7,800円

連載5回

ラプラスの魔



はっきり言って難しい。正直言って難しい。さあ、夏休みはこのド難解RPGで、ゾクゾクしちゃおう！ 前号の裏マニュアルでは、城のほんの入口までガイドしたけど、みんな元気にゴーストハンターしてるかい？ さて、今回からまた連載でボチボチやっていくわけだけど、マア、アセらずにジックリ、バッチリ、ノウハウを教えちゃうから、しっかり読みなよ！

墓掘り人夫がまかり通る

ヤア、ヤア、ヤア、ビートルズです。アッ、ちがうか？ コンプティーク捜索隊でおま。

のっけから〈古クサー、知らネー〉のシャレを飛ばしたのはほかでもない。モンスターに発狂させられてしまったからじゃない。夏の暑さに頭をやられているから、でもない。アレ？ なんでだっけ？ マー、イーヤ。とにかく今月もホラーゲームで、暑さをぶっ飛ばそうや。

さて、前号は裏マニュアルでバッチリ館と城の一部をお見せしちゃったけど、どう？ 役に立ったでショ。エッ、バグがあった？ そりゃー、そういうもんだ。そーゆーもんなんだって。

さて。さて、さて、さて、とゴーインに話を変えつつ、今回はまず裏マニュアルで伏せておいたウェーザートップ館の地下の東側一帯について、ちょっとふれることにしよう。

エー、館の地下の東側は、物置の隠し扉から入って、拷問室を抜けた先にあるわけだけど、要するにベネディクト館の地下墓地なんだな（写真①）。



① ここには9つの墓があって、目的としてはこの墓のどこかに埋まっている〈めのうの鍵〉を手に入れることにあるワケ。〈めのうの鍵〉は館の通用口の出入口が可能になるほか、2階の北東の客室も開けられるから、絶対に手に入れよう。何しろ2階の北東の部屋では5000ポイントの経験がもらえるから、こんなオイシイ話をソデにする手はない。

ただ注意したいのは、墓によってはモンスターが潜んでいたりすること。それなりの心がまえはしておこう。とくにバンパイアは精神攻撃しか効かない、館のボス的存在だから要注意だ。墓あばきの手がかりとしては、ベッドに死体のある地下室で入手する墓場の地図が大いに参考になるハズ。

それから念のために言っておくと、墓をあばく時はキャンプをはって、アイテムモードでシャベルを使えばいい。さらにもうひとつ念を押すと、シャベルは拷問台のところで、レイスを倒すか、話し合って消えてもらえば手に入るゾ。マー、裏マニュアルを見ているキミなら、この辺は百も承知の百科辞典だよな。

その名はクサカベケンイチロウ

そんなワケで、ウェーザートップ館については、無事卒業証書をいただけたわけだけど、問題は城。これはちょっとタイヘン、もうタイヘン、なんだな。モンスターはメチャ強いということもないけれど、ワナやワープがきびしくて、謎につぐ謎、仕掛けにつぐ仕掛けで、なかなか思うように進んでくれない。マッ、気長に行きましょうや。フウ、フウ。

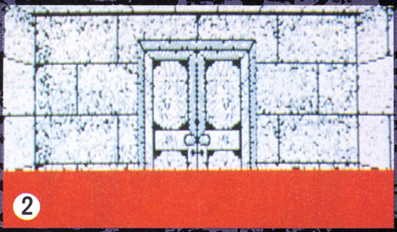
前号の裏マニュアルでは、城1階の北東のエリアを紹介したわけだけど、われわれコンプティーク捜索隊は引続き、今日も今日とてという感じで探索に余念がない。で、その成果として今回は城の1階から地下の一部分についてお話ししちゃおう。

まず〈コイツはマイッタ〉のその1は、裏マニュでもふれたワープポイント。たとえば、城の東端を南北に走る回廊は、南に行くときは進めど進めどグルグル回しに会うし、西側中央の書斎なんかも、ハテ？ という感じのワープがある。1階からいきなりだもんなあ、と思わずため息出ちゃうんだな。

ちなみに、東側のワープポイントの左側の扉を抜けていくと、つきあたりに2階へ上がる階段がある。チョロっと上がってみたけど、とにかく2階はワープがキビシクてワケがわかんなくなっちゃったから、今回はとりあえず1階だけにしてしまった。ハハハ……。

次に〈コイツはマイッタ〉のその2が血がわき出てくるワナ（写真②）。これは、北西の小部屋が並ぶ一帯にあるんだけど、部屋に入った途端に鍵がかかって、出られないは、部屋はどんどん血でいっぱいになるはで、とにかくちっ息してパーティ全滅、というから意地が悪い。こいつだけはホント、

要注意中の要注意だゾ！ エッ？ もう全滅しちゃった？ イヤー、アンタだけじゃないよ、このワナに泣いたのは。

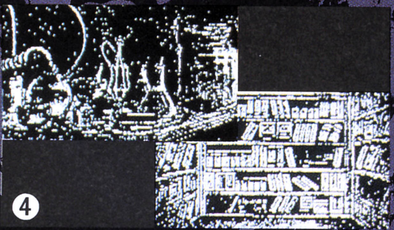

②

で、対策なんだけど、これは付近の小部屋にひそむスケルトンを倒してウサギの足のお守りを手に入れて、閉じ込められた時に使えばいいワケ。なあんだと思うなかれ！ こいつはウチの大事なパーティがあの世に行って得た貴重な情報なんだゾ。ウ、ウ、ウ。

この一帯では、机を調べ回っていると手紙が手に入るほか、死体を調べるとメッセージがもらえる。それからそれから、写真3の武器庫があって剣やタテが手に入れられるのが何ともウレシイところ。ただ気をつけなくちゃいけないのが、亡霊の騎士を倒した時にもらえる大かぶと。これって呪われたアイテムなんだぜ！ 喜んで身につけていたヤツ、アンタはエライ！

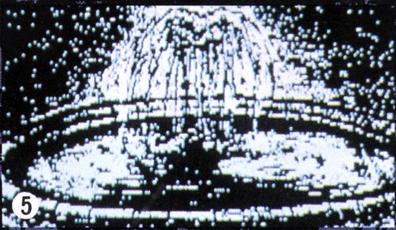

③

ついでに言っておくと、西側中央のエリアでは、写真4の書棚や研究机があるけれど、ここではまたまた怪物辞典が手に入るし、さらに毒消しなんてアイテムも出てくるゾ。

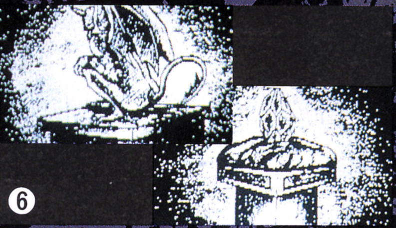

④

さて、〈コイツはマイッタ〉のその3は、とにかく1階の南側の領域に入りこめない、ということ。ここで行きつまっているヤツも多いハズ。ズバリ、教えちゃいましょう。

まず、写真5を見てもらおう。そう、これは中央やや南にある泉だ。こいつの横にある扉は鍵がかかっていて、容易に入れないわけだけど、これにはカラクリがあって、その何ですな、泉の色が緑色の時だけは通過できるという仕掛けになっているワケ。

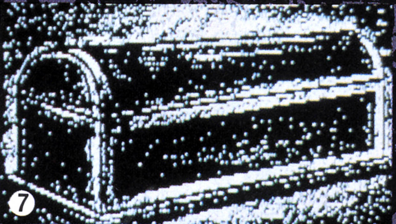

⑤

それからもうひとつ南側に入る方法があって、こちらは南西の小部屋が並んでいるところを調べると、隠し扉が見つかるのだ！ もう知ってる？ そうか、マッピングをちゃんとしてるな？ そう、自作のマップをよくながめると、見つけやすいんだよな。

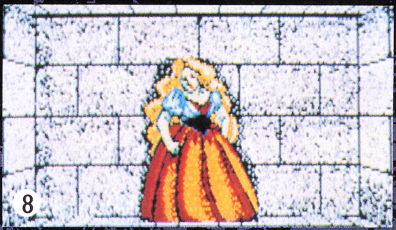

⑥

ここから入る南西の一帯で注意したいのがB1に落とされる落し穴。それから写真6のところに出現する各モンスターだ。このうち、目玉の方はダイアに目をくらまさなければ戦わずにすむけれど、ガーゴイルの方はかまわず襲いかかってくるから注意しよう。

さらに、東側に進んでいくと大きな棺があって行きどまりになるけれど（写真7）、これも調べて出てくるミイラを片づけ、さらに動かしてやると、隠し扉が出現して東側に抜けられるゾ。


⑦

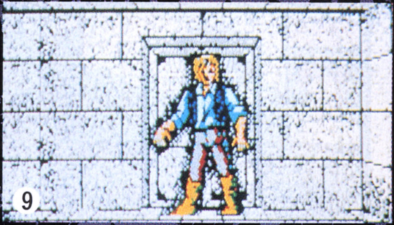
まー、こうして城の南側を探索していたコンプティーク捜索隊はナント、気がついたら牢屋の中にワープ！ と、狼男が出現してにわかに金網デスマッチになってしまった。傷だらけの体で狼男を片づけると、ルビーの鍵が手に入った。シメシメ。牢を出ると、となりがまた牢屋。誰かいるのかな、ってな調子で入ってみると女が出現（写真8）！


⑧

「ようネーチャン、オレたちと楽しもうぜ」と女子大生交際図鑑のノリで話しかけてみると、「地下に連れ去られた兄キをいっしょに探して」と甘い声。正義に燃えるタチじゃないが、オンナにダマされるのはコリない捜索隊長は、オジン・ジャーナリストと別れてフランソワーズちゃんといっしょに地下を旅することになったのだ。

ところが、ところが、フラフラ歩いていたら大魔術師モルディブさまがじきじきの謁見ときた。あっさり降伏。何しろこれまでのモンスターとの戦いでパーティはすっかり痛んでたから、やむなく地下の牢屋につながれたワケ。

で、鉄格子をガタガタ鳴らして番兵を呼び出して水晶の鍵を奪って、ついでにとなりの牢に入ってみると、オオッ、兄妹が再会したじゃないか！ そして、フランソワーズちゃんは10000経験ポイントを残してパーティから離れたのだ。メデタシ、メデタシ。


⑨

こうして美談に酔いしれていたパーティはまもなく、そこから遠くない場所で衝撃の体験をすることになった。くさかべ・けんいちろうとの出会いである（写真9）。この男、こちらのメンバーにのり移ってくるわけだが……謎が謎を呼ぶ次号に乞うご期待！



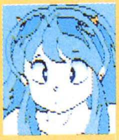
How To Win

●マイクロキャビン ☎0593-51-6482 ●PC8801SR、9801、X1シリーズ 6800円

第2回

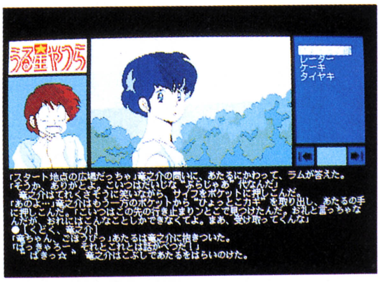
うる星やつら





鉄トビラの向こう側が未知の世界だっちゃ！

▼これは画面全体図。画面下の会話にも注目してほしい。アイテムは先月の続きから（筆者談）



オホン。先月の続きである。

竜ちゃんからサイフと引き換えに「ひょっとこ鍵」を手にしたおれ（諸星あたる）とラムは、少々もどってから東へと向かった。

「ダーリン、なんだっちゃ、この扉？」

前に立ちはだかる鉄の扉。しかし、こいつは例の鍵で簡単に開いてしまった。わはははは、面堂のくやしがる顔が目に浮かぶわい！

さて、宝箱のランプも取ったし……、（ぼそっ☆）どわっ！　しまったあ!!

「ベルトコンベアだっちゃ」

くそー、またふり出しか！　と思いきや、出た場所は全然違うところであった。

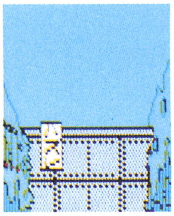
1 「スタートからちょい東に立っている鉄の扉。カギを開ければ、向こうに行けるっちゃよ」



2 「よっ、しのぶ」
「ダーリン、しのぶなんかほっといて行くっちゃ！」
「だが、あれを預からんことには」

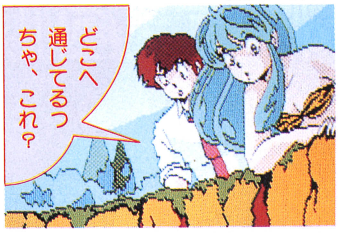


3 「何ヵ所かにある鋼鉄カベは、3本のヒモのどれかか、ボタンを押すかで消滅させられるっちゃよ！」



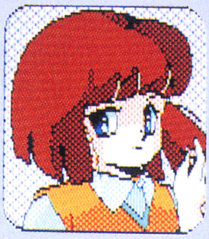
4 「宝箱に入っていたボタンを押すと……おおっ地下通路がっ!!」



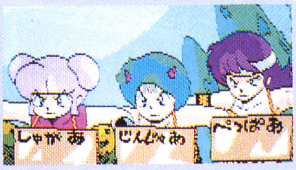


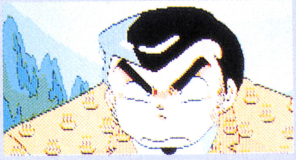


登場キャラの紹介PART2だっちゃ！



●しのぶ
あたるの元ガールフレンド。本人は男性不信症。嫉妬心をパワーの源とする怪力の持ち主。「なにさ……男なんて！」

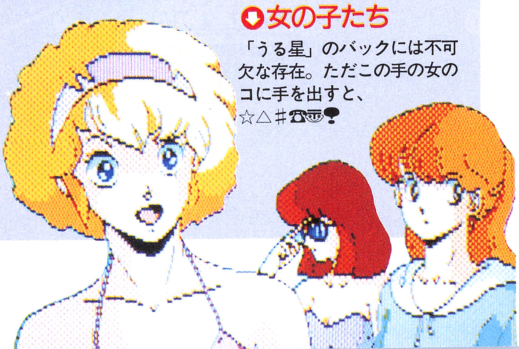


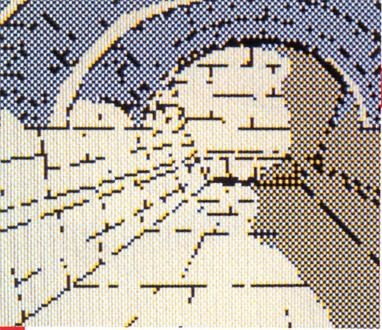


●スケ番3人組
一見小学生だが、これでも惑星中学現役のスケ番。ただのアホ。

●温泉マーク
友引高校教師。ヒサンな役回りしかめぐってこない、あわれな存在。

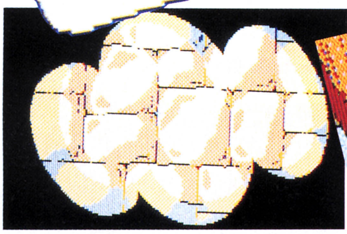
●女の子たち
「うる星」のバックには不可欠な存在。ただこの手の女のコに手を出すと、☆△#☎☎❢

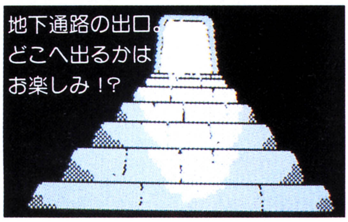




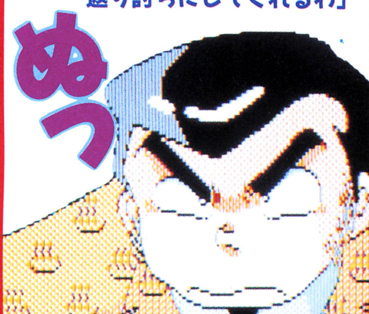
5「地下通路を下へと降りると、またもや宝箱が置いてあった。——今度はカード。何に使うのだ？」



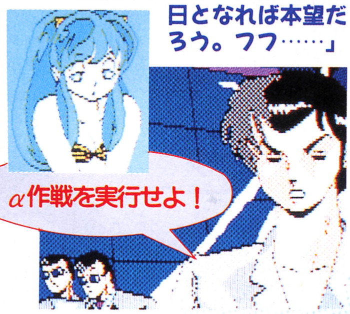




6「地下通路から出ると……どわっ、温泉っ!? ——なにぃ、オレと戦う？　アホ返り討ちにしてくれるわ」

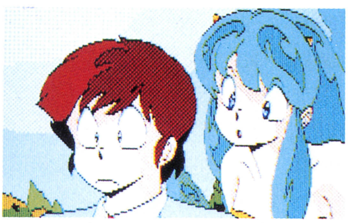


7「フラチな賤民(せんみん)ごときに、了子を渡してなるものか！諸星も、了子の誕生日が命日となれば本望だろう。フフ……」





8「また性懲(しょうこ)りもなく現れたっちゃ、この３人。うちはもう、あきれてモノも言えないっちゃ……」

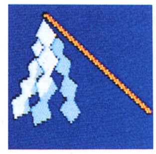


「ラム先輩！　いざ勝負!!」

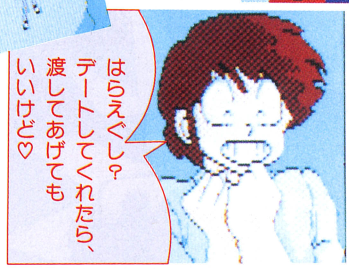


9「あっ、サックラさんっ♡　その後ろのとりまきの妖怪どうしたの？　こいつはなにやらワケありと察したが……」









10「妖怪を追っ払ったサクラは、あるものを放り投げたっちゃ」





ちょこざいな。諸星、きさまだけは倒す！

ふんっ、タコが上で何か叫んどる。

さて、あちこち歩いとるうちにいろいろな連中に会ったが、——まず、しのぶ。結婚するしかあるまい……（ドカ☆）

「ダーリン！　しのぶからサクラあてに預かったあれ、持ってるっちゃねっ!?」

ジョークのわからんやつだ……。

温泉マーク。息の根は止めてやったが、収穫ゼロ。何しに来たんだこいつは!?

スケ番３人娘。……はい、ラムっ！

「んもうっ、ダーリン！　——こいつらとも、戦闘あるのみだっちゃ」

ご苦労。さて、水着の女の子は……

「声かけちゃダメだっちゃ。ビーチボールだけもらって去るっちゃ。終太郎のワナだっちゃよ！」

危ないところだった……。来月につづく!!



●システムソフト　☎092-524-4403　PC9801シリーズ／9800円





二正面作戦の早期終結がポイント

Battle of 5 lakes は、IIのシナリオの中でも質量ともに最大のもののひとつだ。BLUE、RED、GREEN、YELLOW の4国がいり乱れ、海に陸に、四つどもえの激しい戦いをくり広げる。まさにBig Game の名がふさわしい大作なのだが、時間、ターン数とも膨大なものとなるため、今回は本誌7月号でも紹介した「不戦条約」の裏コマンドで初期設定に変更を加えた。すなわち、BLUE-GREEN の西側連合軍対 RED-YELLOW の東側同盟という設定だ。

まず、この戦いで最終的な勝利を収めるためには、3つのステップを順をおってクリアしなければならない。3つのステップとは——

①YELLOW 攻略(南部戦線)
②RED 攻略(北部戦線)
③GREEN 攻略(西部戦線)

である。MAP を見てもわかるように、BLUE は南北に敵をかかえて、戦略上、もっとも避けるべき「二正面作戦」を強いられる。第1次、2次大戦でドイツ軍が陥ったのと同じ立場だ。ここでゲーマーが心がけなければならないのは、一刻も早くこの状態を解消することだ。

つまり、南部、北部のどちらかの戦線に主力を投入する。タイプとしては電撃戦の形態に近い。

GREEN は距離の関係から、ほとんどの部隊を北部に投入するはずだ。北部での負担が軽減される分、南部戦線重視を勧めたい。比率としては北部に3割、南部には残りの7割を展開する。編成としては、安価な装甲車輌を中心に、対空部隊にも注意をはらってほしい。

なお、ひとつでも敵首都を占領すれば、その時点でGREEN との不戦条約は無効となるので要注意。先は長い。各戦線の状況を慎重に見定めて、「二正面作戦」の不利な立場をくつがえしていこう。

大戦略II通信

連載も、早や4回目……。激戦につぐ激戦を重ね、オレの小隊はわが軍でも最精鋭のひとつに数えられるようになった。過酷な消耗戦を、しぶとく生き抜いてきた古参兵と、生命知らずの新兵たち。そんな危険なヤツらをひっぱっていかねばならないオレは、さしずめサーカスの猛獣使いといった役どころか。

さて、こうしているあいだにも、キナ臭い風がどこからか吹いてくる。オレはあらん限りの声を張りあげ、ヤツらに号令をかけなければならない。野郎ども、出動だ！



▲初期設定を変更。生産兵器体系を考えて、BLUE-GREEN の米軍 NATO 連合対YELLOW-RED の東側ーソ連で決めてみた

イラスト/中村亮

Battle of 5 lakes MAP

南北に敵をひかえたむずかしいシナリオだ。陸・海・空一体となった効果的な戦術で、ひとつひとつ敵を打ち破っていこう。

北部戦線

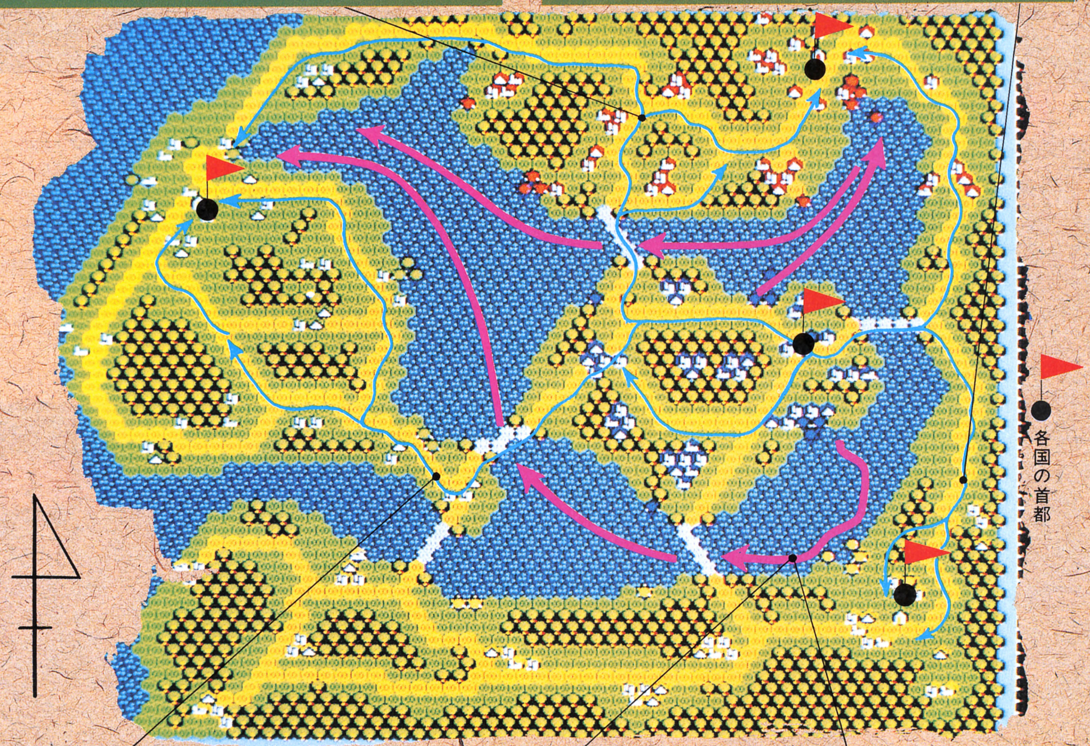


北部方面軍の任務は、ＧＲＥＥＮと協力してRED の首都を攻略することだ。が、主力はあくまでも南部にあるので、補充の点で苦労することは必至だ。南部戦線での戦況をつねに念頭において、無茶な消耗戦にはのらず、着実に勢力を拡大していくのが最良の戦術といえる。

南部戦線



主力である南部方面軍には、二正面作戦の終結というもっとも困難な仕事が課せられている。全兵力のおよそ７割を投入し、一刻も早く敵首都を攻略しなければならない。正面の敵もほぼ互角の勢力だろうから、勝利のためには敵の裏をかくち密な戦術が必要だ。じん速に動け！

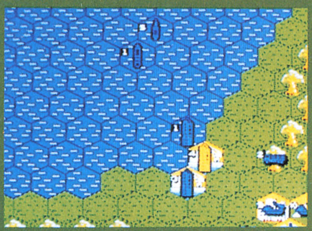


西部戦線

西部戦線は、かつての同盟軍であるGREEN との最後の決戦場となる。このころには二正面作戦も終結しているだろうから、戦略的にはプレッシャーを感じることも少ないはずだ。ただしふたつの正面で戦っていた味方にくらべて、敵野戦軍は比較的無傷のまま温存されているのも事実。補充に注意して勝利を得るべし。



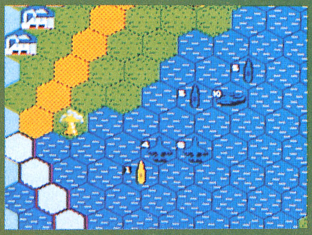
海上支援



海上部隊による制海権の確保は、この戦いのもうひとつのキーポイントだ。制海権を握ることのメリットとしては、①海上警戒網による敵侵入阻止　②味方輸送部隊の安全確保——があげられる。MAP を見てもわかるように、このシナリオでは陸上交通路は限られている。海を制することが最重要の戦略的課題だ。

航空支援

航空支援には大別してふたつの任務がある。①爆撃による陸上部隊への戦術的支援　②敵輸送ルートの破壊——このうちとくに重視しなければならないのが、敵輸送ユニットの撃破だろう。地形に影響されない快足を利して、敵のもっとも痛いところを突く——これが航空部隊の上手な使い方といえる。



1 開戦！主力はすみやかに南下せよ

○月×日、天気快晴。二正面作戦という困難な立場を強いられたわが軍は、満を持して南北両戦線に展開、海と空では、すでに激しい主導権争いが行われている。いまや最精鋭のひとつとされるオレの戦闘工兵小隊は、ブラッドレーに乗車、南部戦線へと向かっている。橋を渡り終えたとき、Mig23が飛来、小隊に機関砲の掃射を浴びせていったが、幸いなことに被害なし。なお同盟軍であるGREENは、圧倒的な航空戦力を北部へ展開している模様だ。

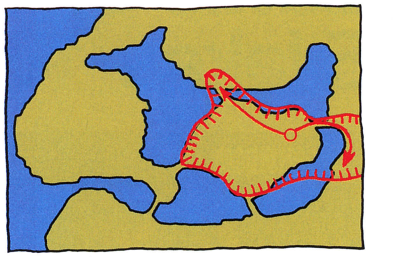


◀南部方面軍の進撃。AFV中心の快足装甲集団だが、戦術爆撃に弱いのが玉にキズだ



▶ファントムの編隊が東進。この方面では制空・制海をめぐる戦いが早くも激化している

OPERATION MAP
（TURN5）



▲現在５ターンを終わったところ。南部方面軍の進撃路が１本しかないのは、戦力の集中によって一気に敵戦線を崩壊に導くためだ。作戦のタイプとしては電撃戦を強く意識した攻勢だ。北部では橋頭堡を築いて粘り強く戦う方針だ。

2 敵抵抗大，至急増援頼む！

乗車歩兵の不安感——。ブラッドレーの装甲によって、銃弾から守られているとはいえ、自由がきかない輸送状態は不安なものだ。部下たちはきわどい冗談や軽口で、何とかそれを紛らせようとするが、将校であるオレにはそれすら許されていない。前線から数kmの地点へ部隊がさしかかったころ雲の切れ目から轟音とともにSu-17が降下してきた。オレは部下に降車を命じ、部隊は必死に散開した。悪夢のような対空戦闘ののち、部隊は３分の１を失う。現在、航空戦力は、制空・制海をめぐる戦いに投入され、陸上支援にまでは手がまわらないのが現状だ。YELLOWの抵抗はすさまじく、南部戦線上空には多くの戦術爆撃機と攻撃ヘリが獲物を探し求めている。



▲各地で敵味方いり乱れた海空戦が進行中。味方シーハリアーは南部戦線の空を制するか⁉



▲北部では３つの軍集団がそれぞれの思惑を胸に交戦中。同盟軍の航空戦力は頼りにできる⁉



▲基本的ミス。戦線に突出したブラッドレーがSu-17の爆撃にさらされた。輸送中だけに痛い

●おススメ兵器カタログ

IIの数あるユニットの中でも圧巻といえるのがB52を始めとする戦略爆撃機。直接敵ユニットを破壊する戦術爆撃機とは異なり、都市、港湾などの各施設への爆撃によって、敵を根元から弱らせるのに絶大な威力を発揮する。とくにおススメなのが橋梁破壊。地上ユニットは交通をしゃ断され、工作部隊の到着まで敵は数ターンものあいだ待ちぼうけをくわされることになる。お試しあれ。



3 洋上の勝利，進撃準備完了

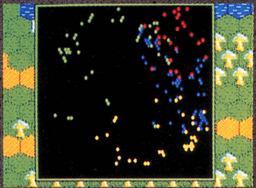
よいニュースだ。味方はシ烈な海空戦の結果、南部での制空・制海権をほぼ掌握、ひき続き敵艦隊に深刻な打撃を与えている。陸上の南部方面軍正面でもシーハリアーが転進して敵爆撃機を一掃した。が、YELLOWはまだ豊富な地上軍を残し、T62を主力とする機甲部隊が前線の各地点に襲来、味方のM901 TOWと戦闘をくり広げている。北部戦線ではGREENの航空部隊を主力とする遠征軍が、すばらしい勢いで展開している。陸上でも、わが連合軍は領域を拡大しつつある。南北両戦線にわたって、明るいニュースが届いているが、味方の消耗が激しいことも事実だ。とくに南部では、航空部隊の増援が望まれる。司令部での生産計画が気がかりでならない。



▲同盟軍が期待以上の働きを見せ、北部戦線の味方は快調に進撃。敵首都まで、あとひと息だ

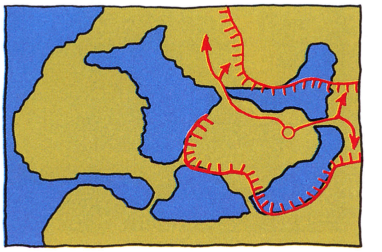


▲南部でも進撃は順調だ。T62を中心とした防衛戦の背後には、敵首都の赤い星が見えている



▲現在の戦況が一目瞭然。REDふるわず、YELLOWもダメ。味方の勢力が拡大している

OPERATION MAP
（TURN10）



◀南部では強力な敵の戦線に接触。敵のSu-17およびハインドの到着が遅れている味方は一時ストップ。北部戦線では橋頭堡を拡大、航空機と兵員輸送車に主力とするGREEN遠征軍との合流に成功した。

4 二正面作戦終結、焦点北へ

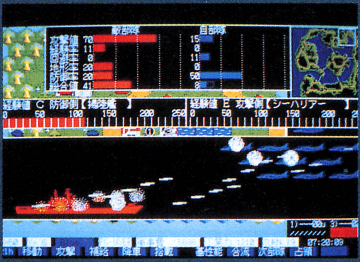
南部方面軍が攻勢を開始した。M901 TOWを主力とする機甲部隊は、そのホコ先を敵首都にしぼって、前線を突破した。この時点で南部での戦闘は大勢を決したといってよい。YELLOWの前線は崩壊し、首都周辺ではSA-8ゲッコーの対空部隊が無謀な抵抗を続けているにすぎない。戦力の集中がめざましい勝利を味方にもたらした。敵は多くの戦力を残したまま降伏した。一方、北部での戦闘も最終局面を迎えている。優勢な航空戦力を背景としたBLUE－GREEN同盟軍の前に、パートナーを失ったREDはふるわず、わが軍は敵首都の包囲をほぼ完了。増援の到着を待っているが、戦後処理をめぐり、中央ではGREENとのあいだに対立があるらしい。



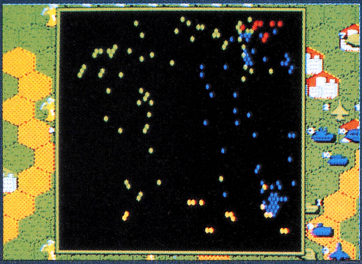
▲南部方面での戦闘はほぼヤマを越えた。首都生産拠点を占領された敵に、逆転の余地はない



▼敵REDの首都をどちらの部隊が占領するか!? 味方GREENの動向が北部戦線の焦点だ

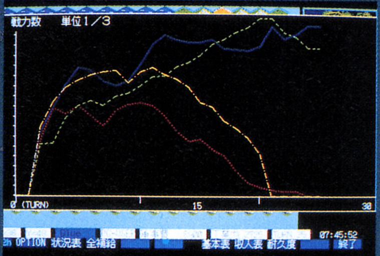


▶高価な敵艦船を痛めつけることは、航空部隊の必修課目。もっともこの場合は少々敵が有利なようだ

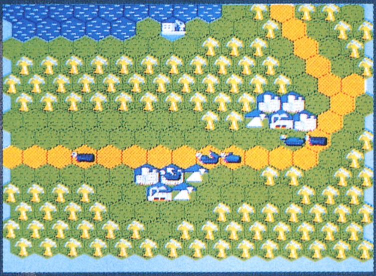


◀南部での青点の集まりに注目。敵首都はほぼ制圧した。北部戦線でもREDはもはや崩壊寸前だ！

5 RED降伏！ 部隊は西へ



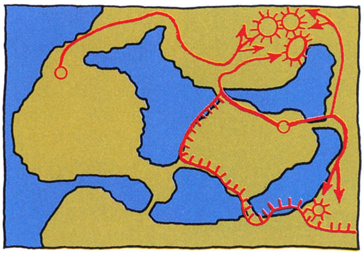
◀YELLOWに続いてREDも降伏。緒戦から低調な戦力だったが、YELLOWの崩壊後、わずかに生きのびた



▶南部方面軍は休む間もなく西へ進撃。敵は以前の同盟軍だ。燃料切れに注意しながら効率よく転進させよう

GREENとの同盟が決裂した！ 現在北部戦線では、GREENとのあいだで戦闘が行われている。それに加えて、ほとんど力を失ったとはいえ、健在なREDが参入、混戦状態となっている。航空戦力および都市制圧用の歩兵が中心のGREEN遠征軍は、強力な機甲兵力中心のわが軍とは質が異なるが、この戦いでは味方が勝利を握った。REDの首都をがっちりと守り抜き、同時に首都内部を掃討。味方はYELLOWに続いて、REDの領土をも手中に収めた。南部方面軍は西部方面軍と名を改められ、現在西進中。部隊は列をなして西へ向かう。

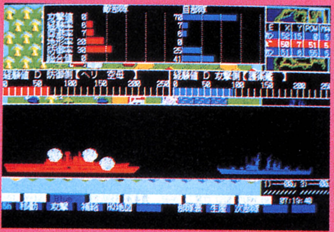
OPERATION MAP
(TURN21)



◀同盟軍は現在圧倒的な優勢を誇っている。南北両戦線で、敵首都は孤立、降伏までももはや時間の問題となっている。現在の焦点は今後のGREENとの関係だ。いつ戦闘状態に入ってもだいじょうぶな体制をつくるべし。

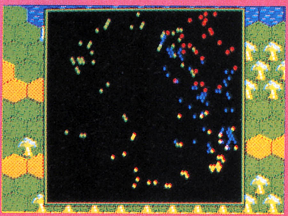
●ワンポイントOP1

高価な艦船ユニットは、損害からの回復に膨大な軍事予算を必要とする。たとえばヘリ空母1隻を撃沈すれば、その回復に敵は、およそ1000の軍事予算が奪われる。軍事予算に予想外の欠乏をきたした敵は、そのターン補充もできず、戦線は大幅に弱体化する。局地的な（限られた地域での）ユニット対ユニットの戦いだけに注目せず、広い意味での戦略的視野をもって作戦を遂行するのが賢いIIゲーマーへの道だ。



●ワンポイントOP2

数多く紹介されているIIの裏コマンドの中でも、この部隊分布地図はひと目で戦況がわかる。ゲーマーへの道しるべともいうべきMAPだ。XFER＋SHIFT＋f5で「補助地図選択」のモードとなるから、その中から選べばOK。ほかのMAPともあわせて各ターンごとに参照して、自軍の勢力範囲を確認しよう。連戦できたえたゲーム運びのカンに、分析力が加われば鬼に何とやら。キミはりっぱな大戦略IIフリークになれる。



6 西部方面軍の快調な進撃

あいつぐ領土の拡大とそれによる軍事予算の増大によって、わが軍の装備に著しい改善が見られた。緒戦でのM901 TOWに代わり、いまや西部方面軍の主力はMIEIとなった。また全兵力に占める航空兵力の割合も増加する一方で、最近では空のモンスター、イーグルの機影がオレたちの頭上を通過する。西部での戦況は順調だ。敵攻撃ヘリによる被害は楽観を許さないものがあるが、わが軍の進撃を阻止しようと飛来してくるファントム、トーネードに対し、味方のイーグルはゆうゆうと対処している。北部でも味方はGREEN遠征軍の生き残りを掃討、敵は各地で孤立している状態だ。このままでいけば戦争の終結も、そう先のことではないだろう。



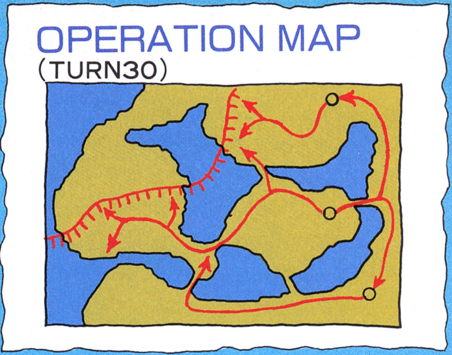
▲西部方面軍は敵の散発的な抵抗を排除しながら、すばらしい勢いで敵領内へなだれこんだ



▲北部ではBLUEが主導権を握る。取り残された形の敵遠征軍とのあいだで、混戦を展開



▲味方の航空兵力が少しずつ優位になっている。すぐに味方イーグルが大量に到着するはずだ



◀RED-YELLOW2カ国を手中に収め、その経済力を背景に主力西部方面軍はGREEN領内に展開。すでに領土の半分を制圧している。北部でも混戦から抜け出した味方が敵首都をめざして進撃を開始した。

●ワンポイントOP3

カメラマンが思わず「スゲエ！」とうなってしまったのが、この部隊調査地図。各方面ごとの敵味方ユニットの状態が目にも鮮やかに表示される。とくに自軍部隊の経験値などは、各ターンごとにチェックするのがIIゲーマーの務め。オペレーションは部隊分布地図と同様、「補助地図選択」のモードにして選択する。まだの人はぜひ試して欲しい。IIの世界がさらに広がるぞ！



●おススメ兵器カタログ

安価で高速なAFVの活用は、大戦略IIゲーマーにとって基本中の基本だ！ M901 TOW、ブラッドレーなど緒戦での主戦力として十分使用に耐える優秀兵器がそろっている。とくにブラッドレーは、敵AFVとの戦闘のほか、歩兵輸送にも使えるマルチ・タスクのおススメ品。ただしATMミサイルが2発しか搭載できないため、対AFVの戦闘ではこまめな補給は欠かせない。



7 油断、方面軍前衛壊滅！

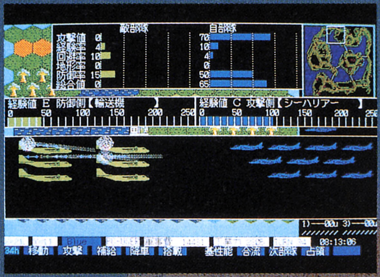
どうやらわが軍は完全に油断していたようだ。敵首都をめざして進撃中の方面軍前衛部隊に、敵のヒューイコブラが捨て身の総攻撃を敢行してきた。道路上、長蛇の列をつくって北上するMIEIの大群が、わずか数分後には燃えてくすぶるスクラップの山と化したのだ。連絡を受けたイーグルが、ただちに攻撃ヘリを撃退したが、各地で似たような事態が発生した。敵にとって当然の反撃だったろうが、味方の衝撃は大きく、防空網の見直しが検討された。補充を受け戦前の定員に復帰したオレの部隊は、敵空港の制圧を第一の任務としている。空の戦いもいよいよピークを迎えようとしていた。敵A4スカイホークが味方護衛艦に打撃を与えたほか、ファントムなども続々と登場、味方のイーグルとドッグ・ファイトをくり広げている。



▲方面軍先鋒が敵首都近郊へ進出した。戦局は味方に有利だが、写真中央の敵攻撃ヘリがブキミだ



▲敵は北部への空挺作戦になおも固執する。護衛のない敵輸送ユニットは味方戦闘機のいいカモだ



◀経験値Cクラス。歴戦のシーハリアーが飢えた狼のごとく、敵輸送機に襲いかかる。経済力に劣る敵にとり、輸送ユニットを失うのは痛手だ



▶北部での混戦はほぼ終了。生き残った敵ユニットをしりめに味方は西進。北上する主力軍と連絡、敵首都を挟撃する体制に移ろうとしている

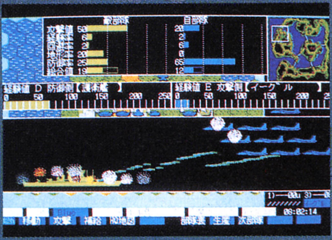
8 西部方面軍発、作戦は成功せり

わが軍は敵首都近郊に進出。なおも抵抗を続ける弱体なGREEN地上軍をたたきながら、次第に包囲の輪をせばめていった。また、敵に残された唯一の戦力ともいえる艦隊に対し、圧倒的な味方イーグルが波状攻撃を行い、ここにGREENの海軍は消滅した。首都上空にB52が登場するにおよんで、敵は降伏。

GREENの敗因は、航空兵力を使用した緒戦での優位に慣れ、本格的な地上軍の整備をおこたったことだろう。航空兵力は軍の主力にはなりえない——最終的な勝利は、あくまでも地上軍が決定する。もはや何の危険もなくなった輸送機の機上で、オレは久しぶりにうまいタバコを吸いながら今回の戦役を振り返っていた。



▲すでにBLUEの勝利は動かない。圧倒的なイーグルの機数が味方の経済力を物語る

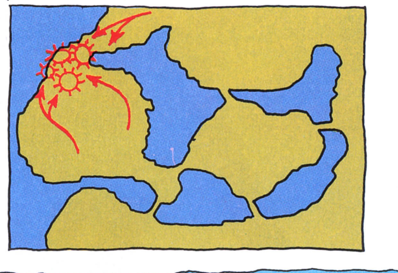


▲大勢が決してもなお孤独な抵抗を続ける敵艦隊に、イーグルの大群が襲いかかる



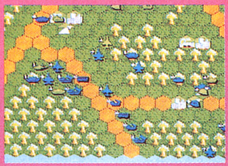
▲敵首都を爆撃により降伏させる。このゲームならではのハデなフィニッシュで決める！

OPERATION MAP
(TURN39)



▲最終の局面。北上する主力西部方面軍に呼応した形で、北部方面軍が南下、敵首都はBLUEの包囲下にある。なお、ほかに2、3ある敵抵抗拠点は、孤立した空港や港湾など。総ターン数40ターン。東西南北を従横に駆けめぐったBattle of 5 lakes戦役も終わりを告げようとしている。

●ワンポイントOP4

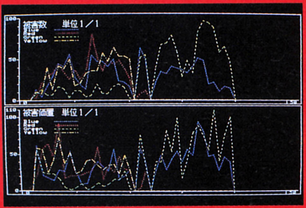


敵の侵攻に耐える戦線の構築は、なんといっても大戦略の必修課目だ。ユニットの周囲6ヘクスがその部隊の勢力範囲であることを、どんな状況においても忘れないように。スキのない戦線を築くことは、なかなかむずかしい。ささいなミスが戦局を左右するので慎重に行おう。

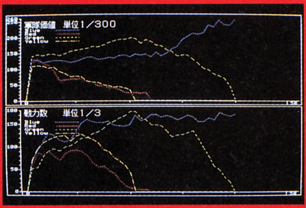
講評　どのユニットを選ぶかで性格がでる

初期設定に変更を加えたとはいえ、今回の終了ターンは40ターン。緒戦、質より量（航空機よりM901TOW）を望んだ結果、少なからぬユニットをSu-17に食われたりしたが、それでもまあまあずまずのできといえるんじゃないかな？　ところで——IIのユニットにそれぞれ個性があるように、ゲーマーにもそれぞれ個性がある。このシナリオを終えてみて、われながら思ったのは、オレってホントAFV（Armored Fighting Vehicles＝装甲車）が好きなんだなあ、ということだった。ヘリ空母などの艦船ユニットの使い方はいまいちパッとせず、また航空機による奇襲攻撃、点から点の移動よりは、AFVによる浸透攻撃、面を制圧しながらの移動を好む。性格だねえ。

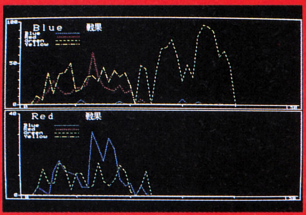
さて、キミたちもそろそろIIを相当にやりこんだことと思う。敵を知り、己（おのれ）を知り、強く賢いIIゲーマーをめざしてくれ！



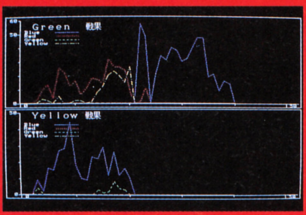
◀緒戦から中盤までのGREENの被害はもっとも軽い。BLUEと戦端を開いたことが、いかに激しい消耗戦を強いたかが一目瞭然



◀航空戦力中心、軍隊価値が高いGREENの戦力は、BLUEとの総戦力の過程で決定的に敗北。急カーブを描いて落ちこんでいる



左スミの単位に注目。BLUEとREDではグラフの単位が異なる。REDがいかに不振であったかがわかるだろう

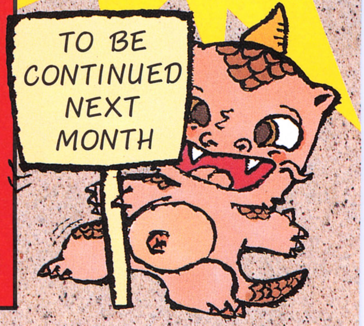


◀緒戦でのYELLOWの戦果は、ほとんどが戦術爆撃の優位によるもの。また上のグラフは西部での戦闘の激しさをよく表している



戦士たちに告ぐ！

キミたちの考えた『大戦略II』攻略法や体験記を送ってくれ。あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「大戦略II」係



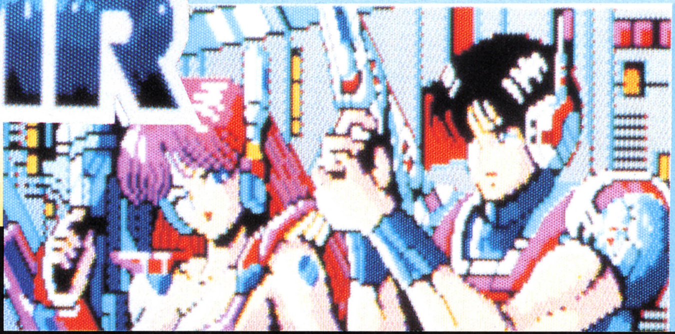
PSYCHIC WAR COSMIC SOLDIER 2

How To Win

●工画堂スタジオ ☎03-353-7724 ●PC8801SRシリーズ／8800円

Vol.2

『サイキックウォー』が発売になって、すでに1ヵ月あまり。みんなのパーティは元気に戦っているかな？ 今回は工画堂スタジオさんから直接教えていただいた話もあって盛りだくさん。我らがパーティの活躍をよーく見てくれっ！



超能力を持ってない仲間は捨てるべし！

先日、工画堂さんにおじゃまする機会があって、いろいろとお話を聞いてきたんだ。今回は、まずその話から始めることにしようと思う。

今のところ、88SR以降の2ドライブでしかプレイできない『サイキックウォー』ですが、各機種への移植もバッチリ！ トラブル（右ページ上の記事を参照のコト）があったおかげで、当初の予定よりはちょっと遅れているようだけれど、順次発売されるそうです。第一弾は88シリーズで、1ドライブだけでも動くものになる、とのことです。だから、SR以降だけど1ドライブしかなくて泣いていた人は、こっちでプレイして下さいね！(ただしV1モードですけどね。)



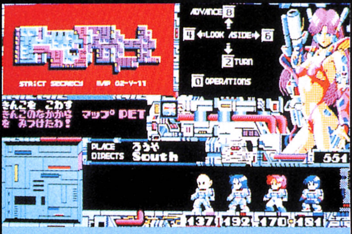
▲金庫をVIPカードで開けようとしたら、いきなり警報が鳴って敵が来た！

続いて、今度はゲームの中のお話。前号で「サイキックパワーの上限の増えかたなどは、同一種族いえども個人差がある」って書いたけど、持っている超能力にも個人差があったんだ。『シールド』や『サクション』といった比較的弱い超能力はレベルアップ時に覚えることもあるけど『デュプラスト』や『プレトメモリー』といった超能力は、レベル0の時から持っていないかぎり、使えるようにはならない。だから『プレトメモリー』と『プレトリフト』を持っていないディクトは、早いとこ両方持っているディクトとトレードしよう。役立たずはクビッ！なのだ。

それと、マニュアルを読んだだけでは今いちわかりにくい超能力『サクション』はこうやって使うんだ。敵との戦闘になったら、な～んにもしないで敵のビームを浴びる。すると先頭にいる仲間の体力と引き換えにパーティ全体のサイキックパワーが増えるってことなのだ。ただしサイキックパワーが満タンなのに敵のビームを浴びるのは、やられ損以外のなにものでもないからね。また『デュプラスト』で敵の姿に変身した後、元の姿にもどるにはロボット型の敵に会って変身を見破られるか、作戦メニューのサイキックでもう1度『デュプラスト』すればOKとのことです。いつまでも敵の姿をしてちゃ、仲間から攻撃されちゃうものね。



▲なんとか警報をとめたものの…、あーびっくりした。



▲今度は金庫を壊して、『マップPET』を無事手に入れたのだ

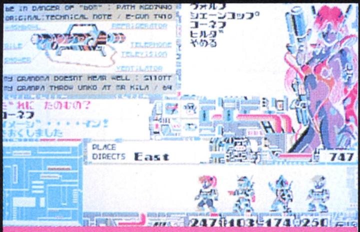


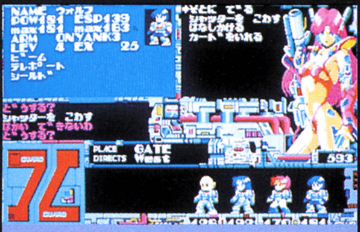
それでは前号の続きに行くぜ〜っ！

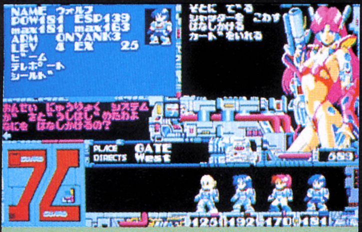
前号で「イバニーズ星には１ヵ所行けない所がある」って書いたけど、それはゲートのことなんだ。攻撃してもVIPカードを使っても反応なし。半分やけっぱちに話しかけたら音声入力回路が作動した！　やったあ！と喜んだのもつかの間、パスワードなんて知らない私はスゴスゴ引き返すしかなかった…。「待ってろよ、パスワードなんてすぐに見つけてやるからなっ！」

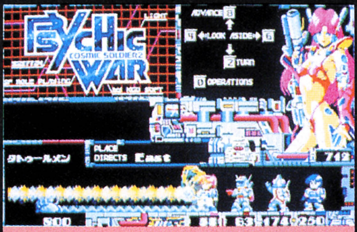
ところがこのゲーム、そんなに甘くはなかったのだ。次の星、オーバーハイム星で『ONYANK３』、『コンバース』と順調に見つけたものの、強敵バイオビーストの前に我らがパーティはこともあろうか全滅の憂き目を見てしまったのだ！　なんせこのバイオビースト、こっちの攻撃をまったく受けつけず、さらには我々のシールドをつき破るビームを放ってくるんだからもうお手あげ。テレポートで逃げようにも助かったのが主人公１人だけじゃどうしようもない。やむなくセーブしてあるところからやり直し、いろいろと工夫して再度挑戦！　話しかけたり、デュプラストで変身してから行ったり、ポイントセンサーを切ってから行ったり…。結果？　みんなの想像通りやられっぱなしだよ、どーせ。『闘うゲーマー』の名がすたるなあ。あ〜あ！

しょうがないから、またしても次の星フォステックス星に進むことにした。バイオビーストには勝てないとはいえ、普通の敵にはまだまだ負けない自信（及びレベル）はあるからね。と、さっそく敵さんのお出まし！　さすがに今までの敵より強い。せっせとレベル上げに励んでおいてよかった！の勝利。それにしてもこの星、エレベーターが多いなあ。


▲プレトメモリーを使った瞬間、画面がフラッシュ！　初めての時は驚いちゃった


▲これがゲート。シャッターを壊そうと思ったんだけど破壊できないっ！


▲「なにを話しかけるの？」と言われてもねえ…。うーん、困った


▲バイオビーストの前に我らがパーティは、なすすべがないっ！

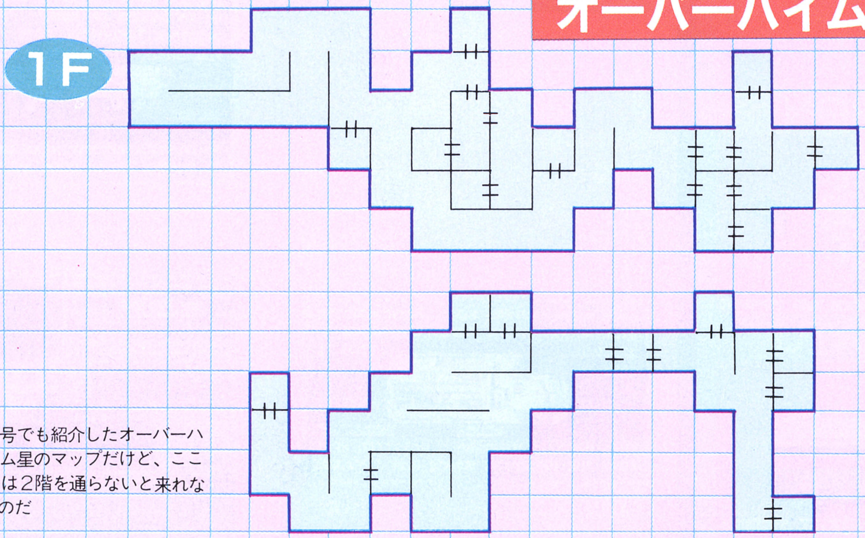
工画堂さんからのお知らせ

発売直後に『サイキックウォー』をお買いになった方で「ちっとも強くならない」「ターボガンでもバイオビーストが倒せない」という症状に心あたりのある方、至急ご連絡ください。当方のミスで皆さんにご迷惑をかけてしまい、ほんとうにごめんなさい。ただちに新しいディスクをお送りします!!



▲黄色いシールがはってない人ですよ

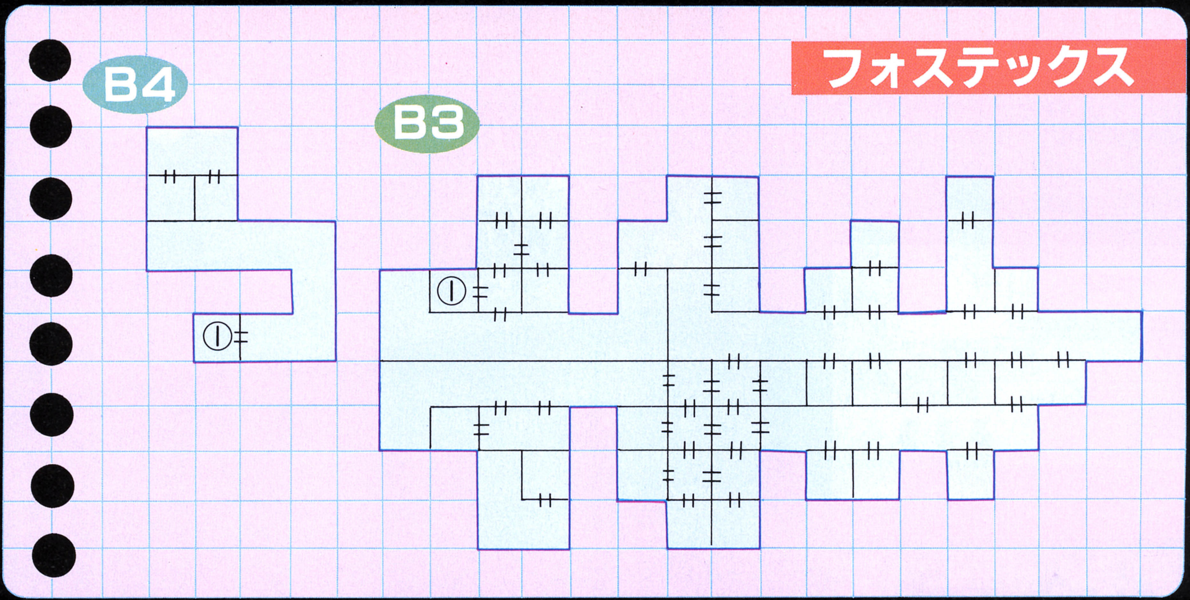
オーバーハイム(Part2)



前号でも紹介したオーバーハイム星のマップだけど、ここへは2階を通らないと来れないのだ

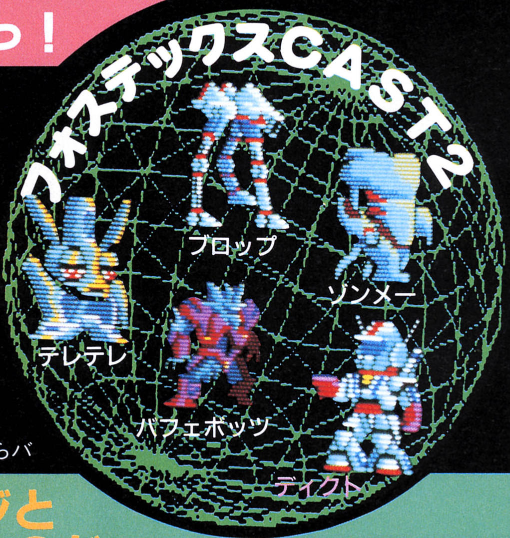
この白地図に書きこもう！

フォステックス



いろんなアイテムが出て来たぞっ！

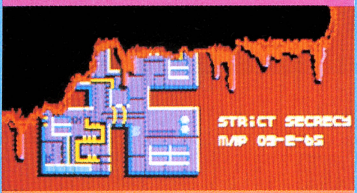
あっちこっち歩きまわっていると、『BIGストック』を発見した。今度は何が出てくるのかな？　なんてなにげなく開けようとしたら、「センサーに引っかかってシャッターが閉まっちゃったわ」だと。正しい開けかた以外だとシャッターが閉まる仕組みだったんだ。あらためて、今度は正しい開け方で開けると中から出て来たのはカートリッジの『ESUNIKN』。でもこれだけじゃどうしようもない。ターボガンを見つけなきゃ…。ん、ターボガン？　そーか、これならバ



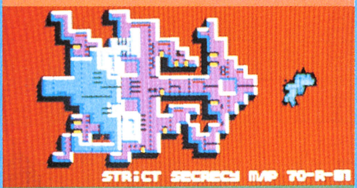
どこの地図かな？

▼オーバーハイム星で手に入るマップは、この3枚。そのうちの1枚は3分の1焼けちゃってるけど使いものになるのかな？

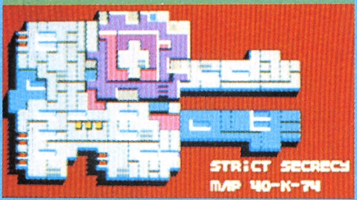
マップ ADAK



マップ RON

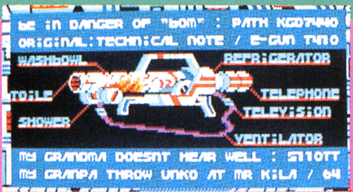


マップ TATU



カートリッジとターボガンなのだ

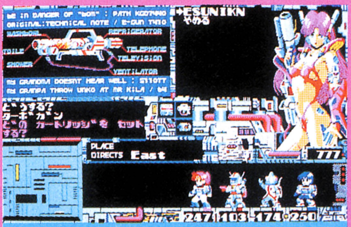
一見すると、100円ライターにしか見えない『ESUNIKN』。名前もすごいけど、イラストについてるキャプションがそれに輪をかけて意味がないっ！工画堂さんもこ〜いうこと好きだね。とはいえ、今号での活躍はMVP並みで面目躍如（めんぼくやくじょ）。『ターボガン』ともども早く見つけてね。



▲こちらはカッコイイ『ターボガン』。でもカートリッジがないとただの鉄クズ



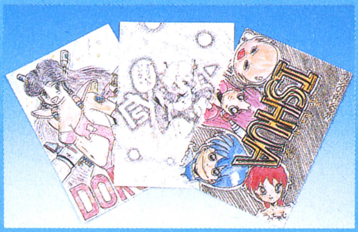
▲見ようによってはカートリッジにも見えるのは確か。でもねー。（しつこい）



▲両方手に入れたら、忘れずにカートリッジをセットすること！

名前はサミア・ブルネードに決定っ!!

アンドロイドの名前募集に、たくさんの応募ありがとう。40近く集まった名前の中から選ばれたのは、島原市にお住まいの山田大輔くんが考えてくれた『サミア・ブルネード』に決定しました！　山田くんには工画堂さんからいただいたバッチをお送りしますから待ってて下さいね！



残念ながら選にもれた名前をいくつか紹介しますと…ルフィス、キュート、ビューティー、キャシー、レイチュル、シルディーミュー、エミーIIIなどなど…。（最後の3つは工画堂さんの作だったりする）　これからもサミア・ブルネードをよろしくね！

イオビーストを倒せそうだぞ！

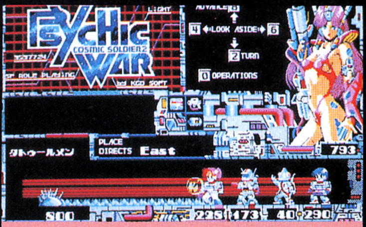
こうしてターボガン探しが始まった。でもなかなか見つからず、そのかわりアーマー『MOMOKO6』と、アンドロイドの暗号解析機『コーラック』を見つけてしまい、おもわずラッキー！　それにしてもしつこい敵ばっかりでイヤになるよ。とくに『ブロップ』！　こいつに会うたびに『yontry』が確実に減ってくし…。でも努力のかいあって、ついにターボガンを手に入れることができたんだ。



これが『MOMOKO6』。前の『ONYAN K3』より強力なアーマーだ



▲『コーラック』を発見！　アンドロイドに装備したのわかる？



▲バイオビーストにターボガンを使ったところ。この後すぐ死んでしまうのだ

バイオビースト



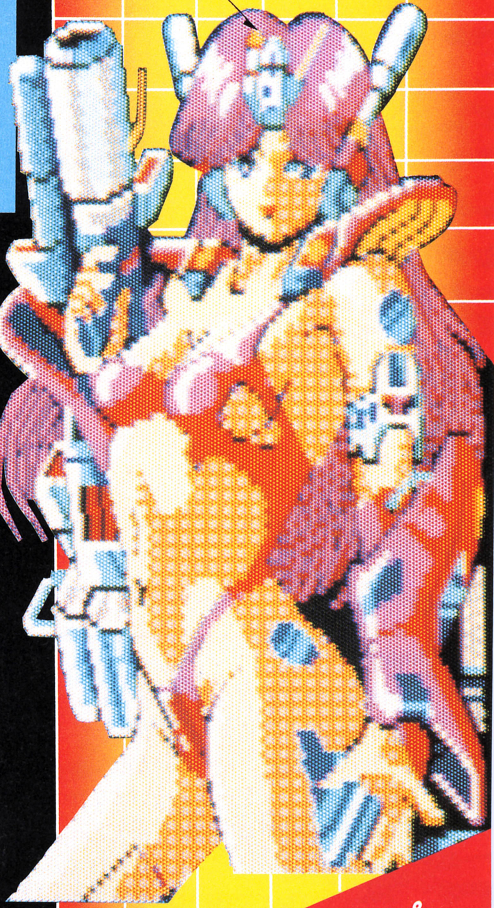
▲にっくき敵！　タトゥールメンという名だ。

かくしてバイオビーストとのリターンマッチの時がきた。奴のいる部屋に入ると、あわてず騒がずターボガン発射！　「やった！」バイオビーストを倒したぞ…、あれ？ 先頭にいた仲間がやられてら。のんびりしすぎたか、ハハハ…。再度挑戦。今度は部屋に入るやいなや、F･1キーを連打！

このようにバイオビーストを倒した我々は、奴のいた部屋を通り抜け『COMシステム』という名の部屋で待望のパスワードを手に入れることに成功した。（もちろん、アンドロイドが暗号を解析してくれたからわかったんだけどね。）『プレトリフト』でゲートの前に行った我々は（そうそう、言い忘れたけどフォステックス星で『ドゴロフス』と『ディクト』をパーティに入れたんだ）そのパスワードを打ちこんでみた。結果は…下の写真の通り!!



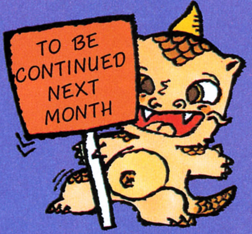
ゲートの奥には…



コーラックを作動させると、敵のコンピューターから情報を引き出せるようになる

ドレスアップ・サミア♡

今号の成果は髪飾りの『コーラック』。じつを言うと、アクセサリーはあと1コしか残ってないから、次号ではアクセサリーを3つフル装備したサミアをお届けできちゃうのだ。というわけで、次回をお楽しみに〜っ！



How To Win

●エニックス ☎03-366-4345 ●7800円 PC8801シリーズ

GANDHARA

カンダーラ

さて、『ガンダーラ』ツアーもあっという間に4回目。今月は“畜生界”めぐりとシャレてみようじゃないか。今までよりもグーンとムズイから心して旅するように!!

冒険の前にアイテムのチェックを怠るな！

うまく手に入れ、上手に使おう

RPGといえばアイテム。もうこれがなければRPGじゃない、とまで言われるほどアイテムはゲームに深くかかわっているのだ。そこで今回は、冒険に出る前に手に入れたアイテムについてのお話だよ。

出てくるアイテムのほとんどは、画面の右にあるアイテムのコーナーに表示される。キミのキャラはどのくらい集めたかな。ここがいっぱいになれば、もうゲームも最終段階だ。上下２段で10スペースあるけど、上段は各界にあるショップなどでBEADSと引き換えで手に入れことのできるもの。イラストの下に「×３」とかついているように、ここのアイテムは使うとなくなるものばかりで、そのたびに補充しておかなくてはならない。ボクたちの生活でいう、いわば“必需品”。つまりノートやティッシュなどにあたるものだね。

それと反対に下段のものは、特別なことをしないと手に入らないものシリーズだ。これらはただもらいに行ってもダメ。きっとなにかを要求されるはずだよ。たとえば、餓鬼界にある羽衣は、あるものと引き換えでもらえることになっている。そのあげるものを持って行かないと、いくら行ってもダメなんだ。もちろん、それは上段の必需品だったり、特別なアイテムだったりとさまざまだけどね。ここのものは、努力しないと手に入らないしすぐ必要なわけでもないから、いわば“ぜいたく品”。コンピュータやレーザーディスクということになるのかな。



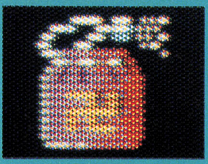


▲こわーい暗闇洞(ダンジョン)には、いろいろなアイテムやナゾが隠されているのだ

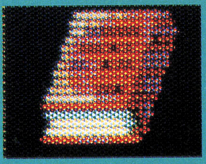
アイテムはこの他にもまだある。たとえば、食料やBEADS、MPを入れる袋。画面には袋そのものは出てこな

アイテムはそろってる？

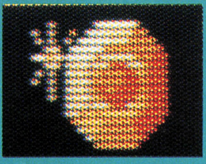
このゲームのアイテムは大きく分けると、お店で売っているものと、物々交換などで手に入るものの２種類。使うとなくなるものは多めに買っておこう。どうせ後にいくほどBEADSは余るし。



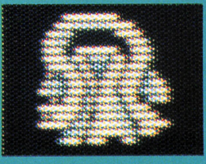
お守りは各界を行き来するとき必要。持たないで行ったらどうなっても知らない。



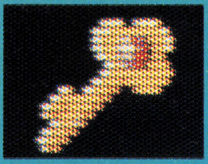
古文書は自分では読めない。だからだれかに渡して読んでもらうんだ。



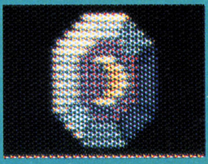
太陽石は畜生界で手に入れることができる。これさえあれば月光石はいらない



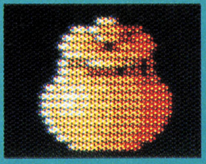
天上界に行くために必要な羽衣は、餓鬼界で何かと引き換えに手に入れる



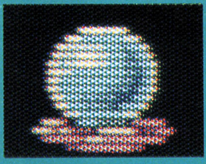
ダンジョンの中の部屋に入るのに必要なカギ。邪神が持ち歩いているらしいぞ



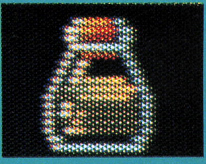
月光石を持っていれば暗いダンジョンも安心だ。でも、多めに持っていないと……



仏薬は自分で飲むんじゃないの。困った人（？）にわけて助けてあげよう



宝石はいわば「お助けアイテム」。ダンジョンから出るときに便利だよ



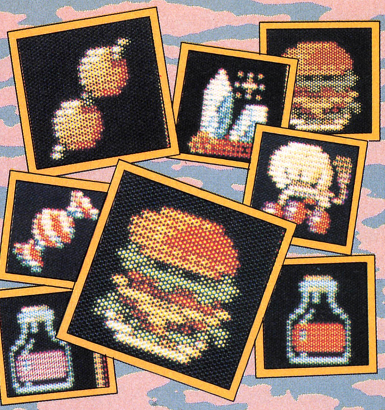
毒を持った邪神もいるから解毒剤がいる。これは餓鬼界で手に入るんだよ

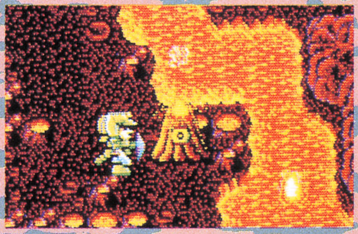
いけど、これを買い換えることで、持って歩ける最大値がアップする。キャラの成長とともに、大きなものにしておきたいね。とくに、ＭＰ用の袋は、できるだけ大きいのがいい。エッ、そんなことは分かってるって。とにかく、アイテムがないとゲームは進まないから、一生懸命集めておこう。必需品アイテムは見つけた時に多めに買っておけばあとでもどらなくていいからね。

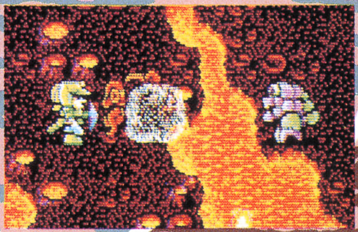
　さて、そろそろ畜生界の冒険に出かけようかと思ったけど、その前に邪神について少し話しておこう。

　この畜生界で出会う邪神は、今までの餓鬼界や地獄界のヤツとは違ってなかなかてごわい。なにがてごわいかって？　なんと、変形して襲ってくるヤツがいるんだ。変形中はこちらの法力が効かないから、変形からもどったところをねらうしかない。でも、そのタイミングがなかなか難しい。もちろん変形中でも近くにいるとやられてしまうのは同じ。というわけでこんな相手には、ダメージを覚悟で接近しまくって、変形からもどったらすぐ法力をかけて動けなくして折伏（覚えてますか、倒すことですよ）するしかないという結論にいたった。ＨＰは減るけど逃げちゃダメだというわけだ。このほかにも、なんかわからないけど、息をはきかけて遠くから襲ってくる邪神もいるんだ。この畜生界では、ＨＰがすぐに減ってしまうから、よく注意しながら歩き回ろう。そうしないと菩提樹を目の前にして残念でした、なんてこともありうるぞ。

　よけいな話だけど、苦労して邪神を折伏すればいろいろなものが手に入るけど、こういうものにもちゃんとイラストが別々についているところがニクイね。初めは食料なんか、このイラストによって量が変わってくるんだろうか、とか考えちゃったもん。串ざしのダンゴよりビッグマックみたいなもののほうが、きっとポイントが多いんじゃないかってね。だから最後に、邪神を折伏するとステーキとかがついていたりとかね。うーん、やっぱり発想がいじきたないかな。









この道はいつか来た道……。2度目の道に迷うなかれ！

さあ、いよいよ冒険ツアーに出かけよう。この畜生界はそんなに広くはないけど、ここのところを通らないと先に進めないというのがけっこうある。地図を見ながらムダ道に入らないよう気をつけたい。出発点は人間界とつながっている「人心の塔」だ。ここからは、もう大きく北に上がっていく道しかない。なるべく右側の道を通っていこう。左側は切りこみが入っていて迷いやすくなっている。近いことは近いけどね。

だれでも最初に訪れるだろうと思うのが、「東ロ洞」だ。入ると"安売りしているよ"なんてメッセージが出てくるけど、ここではMPをためておく袋を売っている。なんと20000パワーだ。これはすぐ手に入れよう。これで法力をちょこちょこ補充しなくて済むんだから、安いもんだぜ。一度買ったらもう売ってくれないんだし、まず初めに手に入れておきたいね。

ここでちょっとストップ。実は「東ロ洞」を出てから次のポイントまでは相当距離がある。ほぼマップを横断するくらいだから、もしキャラが完全じゃないのなら、回復させてから旅に出よう。準備ができたら「東ロ洞」を南に下りて行く。あとは道なりというか



▲岬の先に洞くつへの入口があるけど……

通れるところをただズーッと歩いていく。そうすると、ちょうど「人心の塔」と正反対の西側の部分に出てくるよね。そう、こちら側が畜生界の中心、いろいろなところがあるんだ。

まず、はしの方に次の修羅界へ通じ

畜生界

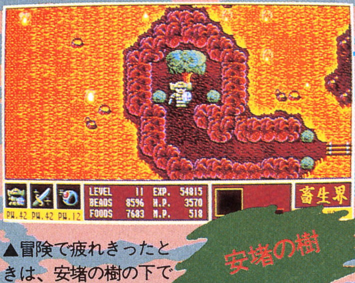
畜生界は『ガンダーラ』の第4番目の世界。ここまで来ると、敵は強いし、道はぐじゃぐじゃだして、相当にきつい冒険になりそう。そのうえ、菩提樹は2つしかない。HPの回復は早めにしておこう



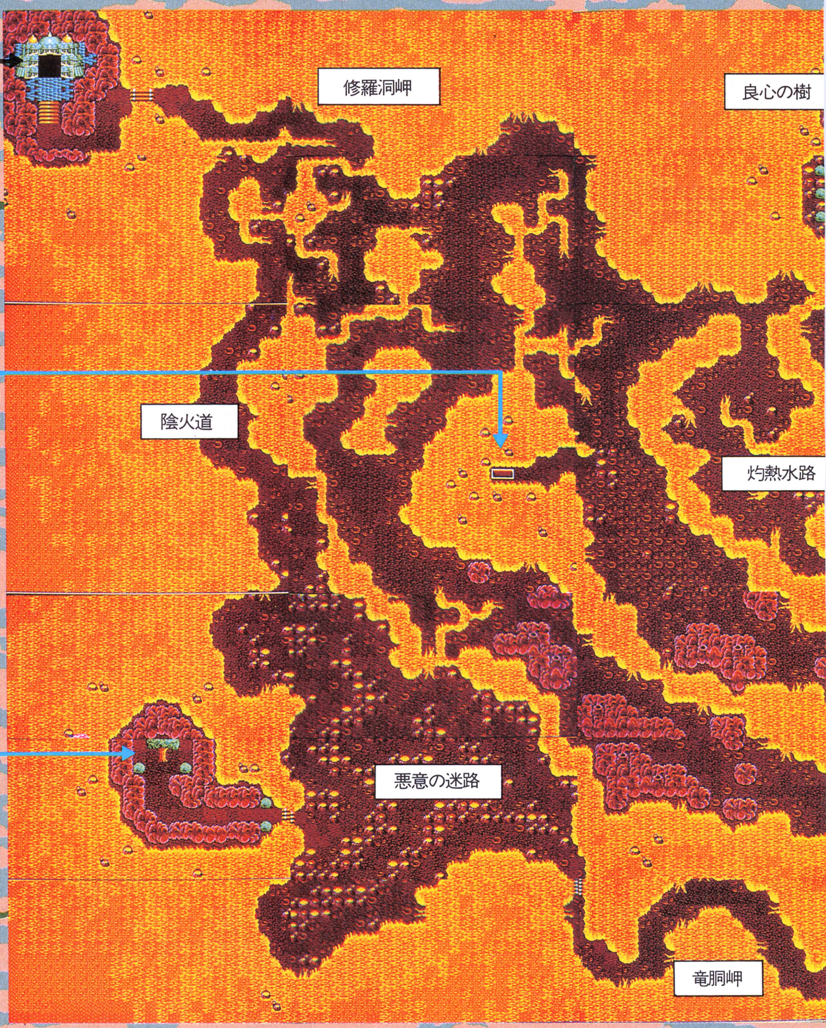
▲次の修羅界へ通じている暗い道。どんな世界が待っているのかな



▲おっと、さすがに2個はないんだな。でも1個あればいいからな



▲冒険で疲れきったときは、安堵の樹の下で森林浴にかぎるね

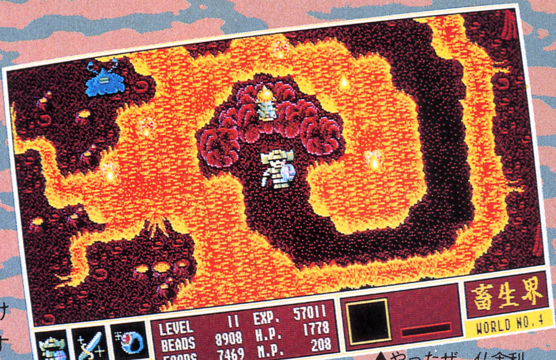


る「修羅塔」などがある。そしてここから南に下りてきたところには、見ただけでもホッとする菩提樹のコーナーや、岬の先に位置するこの世界の悪の巣窟、「暗闇洞」なんかを見つけられるはずだ。きっとこの間を行ったり来たりするんだろうな、と考えたキミは正しい。まあ、そんなことはどうでもいいけど。

少しもどり中心に向かう道に入ると見つかるのがこの世界最大（ちょっとオーバーかな）のアイテム、太陽石がもらえる「太陽洞」なのだ。もちろん、くれといってもらえるほど甘くはない。やっぱり何かが必要なわけだよね。

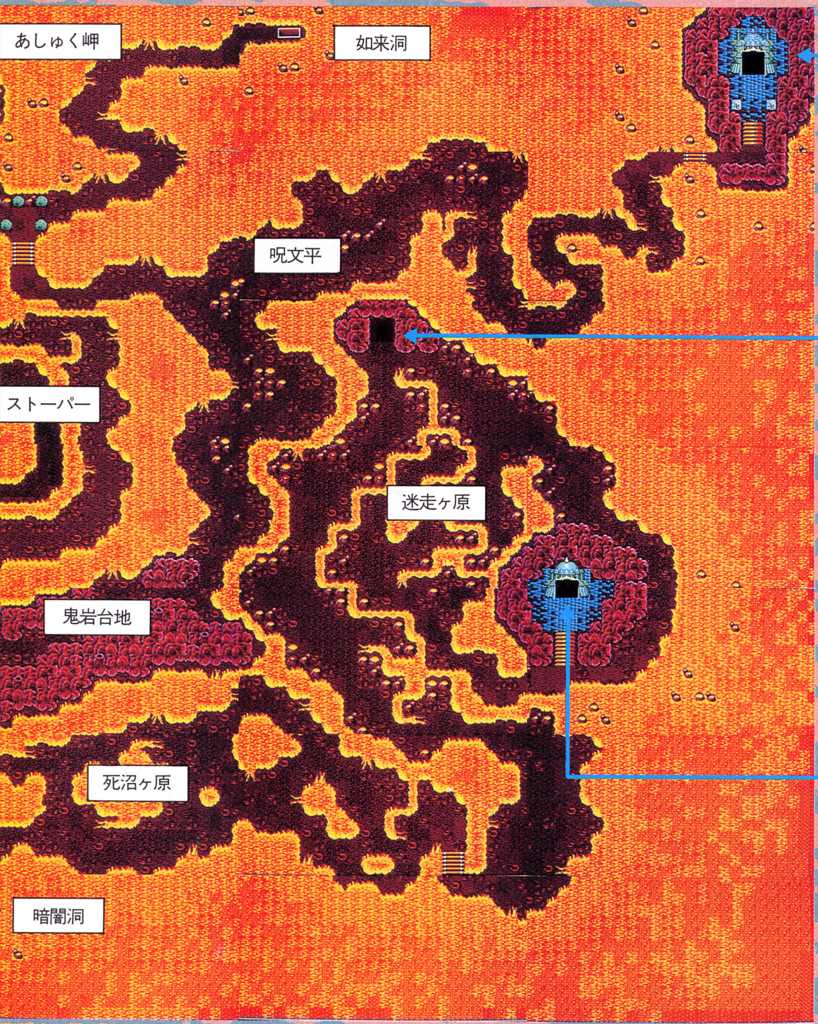
さらに、ここから幾千里万里。ぐるーっと海道１万キロで北側に出るが、こちらにはもうひとつの菩提樹と「如来洞」、そして不動の寺があるんだ。このへんはあまり今までと変わらないが、「如来洞」の上に山みたいのがのっかっていて入れない。これをどうにかするためには仏舎利壺が必要なのは言うまでもないけど、それを納めるストーパーはなんとこの世界の中心にあるんだよ。

こんなところで今回の畜生界ツアーも終わりだけど、最後に各界をクリアするための目安になるレベルを聞いてきたから教えちゃおう。だいたい人間界が5、地獄界が7、餓鬼界が9、この畜生界が11だって。もちろんこのレベルは最低のものだし、プレイヤーそれぞれの個人差もあるから、このレベルになればすぐにクリアできるというわけではない。でも、少なくともダンジョンの大ボスも、このくらいのレベルで折伏できないことはないってさ。　　　　（文／大場福満）



▲やったぜ。仏舎利壺をストーパーに安置して平和を回復した







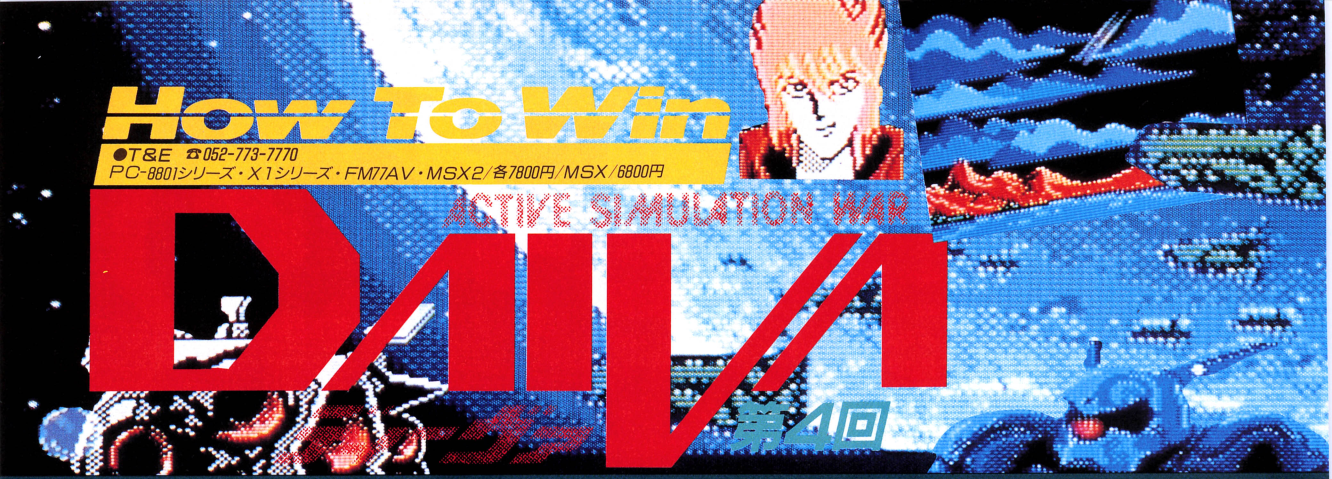
▲新しい剣とヨロイを手に、しっかり商売してる不動明王のオッサン！



▲ウワサの安売り大王、畜生界東ロビック袋店で、BEADS用大袋を買った



▲人間界へ戻れる人心の塔。でも仏舎利壺を持ったままだったよー



冒険家デイヴ菅原のアッパレ宇宙活劇



㊁ では著者を紹介します。デイヴは戦前日本に来た日系ジャズマンで、なんとかまやつひろしのお父さんにあたります。
㋢ それはディーブ釜谷！
㊁ ゴールデンカップスのリーダーで。
㋢ それはデイヴ平尾でしょ！
㊁ ブヨブヨと太って……。
㋢ それはただのデブ!!

帝国軍を倒すことに夢中になったあげく、ナーサティア航路をつなげることも、シヴァ・ルドラをやっつけることも忘れ、ゲームエンドになっちまったバカヤロデイヴ。いったいどーすんだよお!!

MSX版『ディーヴァ』へ突撃だい

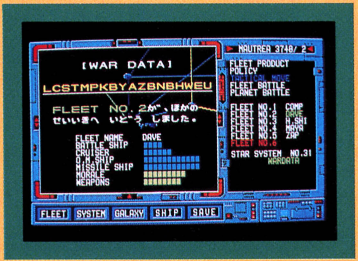
私はいま、失意のドン底にいる。大事な目的も忘れ、ただただむやみに戦闘だけを繰り返してきた自分が、あまりにもなさけない……、なァ〜んてことはもう忘れちゃったよ〜ん。

あァ〜それにしても頭にくるのは、にっくき帝国軍だ。あいつらだって、私がまちがってたのを気がついてたにちがいないのに。だったらちょっと声をかけてくれればいいのに！ あァ〜ムシャクシャする！ なんか、こうパァ〜ッと気が晴れることはないかなァ

えっ？ そんなこといってないで、こんどはナーサティア双惑星へ行けるように、もいちどガンバレって、冗談(じょうだん)じゃない、私はバリケード……、じゃなかったデリケートなんだョ。そんなにスグ立ち直れるワケがないでしょ！（十分立ち直ってるって）。そのへんのコマゴマしたことは、ホラ、H氏にやらせておけばいいじゃない。

あァ〜ほんと、何かおもしろいことないかなァ。おっ！ なんだなんだ、通信が入ってきたぞ。エッヘン、エ〜私が艦長のデイブ菅原だが、キミはダレだ？ エッ、MSX版の『ディーヴァ』のラトナ・サンバだって！ お〜それじゃ同じ敵と戦う同志じゃないか。やァ〜同志よ、キミの通信を心より歓迎するよ。ところでどうしたのだネ……。なるほど、こんど新しく帝国軍との戦闘を開始するので、戦いの神と呼ばれている（ダレがそんなふうに呼ぶものか！）このデイヴ菅原に教えを請いたいというのだネ。う〜ん、いまのところ、私はこの88版の立て直しに忙しいのだが（さっきはやりたくないっていってたくせに！）まァ、MSXの同志が、わざわざこうやって通信してくれたのだから、コリャ行かなきゃなるまいなァ〜（自分の方はどうすんだョ）。

じゃH氏、私はちょっくらMSXの方へ行ってくるので、あとは頼んだヨ。まったくしょうがないなァ〜、だからシロウトはヤダョ（ほんとはうれしいくせに）。





それではイザ、行くぞ、デイブ艦発進だあ！

MSX宇宙へ

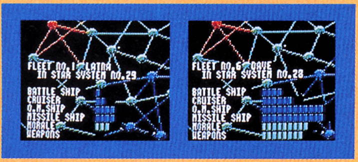
ネェ〜まだ着かないのォ〜、ほんっとMSXは遠いなァ。まさか、スッゴイ田舎(いなか)の方じゃないだろうネ（宇宙に田舎なんてあるのか？）。あァ〜ヒマだ、そうそうH氏はどうしてるかな、ちょっとヒマつぶしに通信でからかってやろうかな。エッ！ 右方向にFM77AVが見えるって。どれどれ、あっ！ ほんとうだ、オォーすごいじゃないか、このぶんだとエンディングも間近だなァ。ア・ミターバのヤツやるなァ。エッ、こんどは何？ MSXに着いたって、ヤッター。さっそくラトナ・サンバのいる惑星へ直行しろ。よ〜し、思う存分88版のウップンを晴らすぞォ！

イラスト／菅原敬

まっかせなさい！

どうも！　デイヴ菅原です（いかんいかん、これじゃあまから問答のノリだ）。エッヘン、初めまして、私がデイブ艦長です。私が来たからには、帝国軍などはブンブンと飛び回るヤブ蚊みたいなもんですヨ、あっハハハハ。

まずは現状を見ておきたいのだが、ラトナ君出してくれたまえ（下の写真参照)。フムフム、まァだれでも、始めはこんなもんだ。ところで、キミの艦隊はずいぶんヒンジャクだネ。私の艦隊を見たまえ！　スッゴイだろう、私の教えをしっかり守れば、これくらいカンタンになれるかんね。



ハッハッハッハ！

さて、なんでも聞いてくれたまいラトナ君。エッ？　始めはどうすればいいのかって、なんだそんなことも知らないのか（だから呼ばれたんだろう)。基本だヨ基本。最初は艦隊戦に決まっているだろ（オイオイ、投資だろ)。われらの目的はただひとつ、帝国軍を全滅させることだ。そのためには、ドォ〜ンドォ〜ン戦っていかねばならないのだ（おまえはそれで失敗したんだろォ）オッ、弱小帝国艦隊がいる、ラッキー。ラトナ君、試しに艦隊戦やっ







てきたまい。ナニ？　手本を見せてくれだとォ〜、あまったれるな！　戦いとはそんなあまいもんじゃぬァ〜い、男が命を張ってこそ、マコトの戦いができるのだぞ。行けラトナ。死ぬ気で戦ってくるのだ……。あァ〜行っちゃった、あんなカッコイイこといったけど、だいじょーぶかなァ？　あたしゃ知〜らないっと。

やるじゃん！

アァ〜ンアンアンア〜ンヤンナッチャ〜タ♪　ア〜ンアンオドロイタ！

なんと初めての艦隊戦なのに勝っちゃいましたね。やるなァ。フォーメーションも、基本をしっかりと守っていたし、スッゴイじゃなァ〜い。こりゃ



おじさん１本取られたな、ワッハッハッハ。でもラトナ君、キミの戦いぶりはまァまァいいのだが、細かい点でちょっと気になるところがあるんだよね。口でいうよりは、こんどは私が艦隊戦をやってあげよう。よ〜く見ているように。ヨシ、行くぞ。ドッヒャ〜！　いつのまに私の艦隊はオレンジ色になったんだあ？　エッ、ゲストプレイヤーになるとこの色になるんだって、アァ〜ビックリした。気を取り直して、もういちど行くぞ……。ラトナ君どうだ、これが究極のフォーメーション、名づけて、"森のクマさん"だ。(上の写真を参照……、してもなんのことやらわからんよねえ)。うーん、完ぺきだ、一分のスキもなあい。フッフッフ、これはもう勝ったも同然だぞ。戦闘開始、敵艦隊をタタキつぶせ〜！

ツイてないなァ

グフフ、楽勝、ブイ！　なんてったってこちとら、『ディーヴァ』のプロだもんネ。貧弱な帝国艦隊なんか、ひとひねりだもんネ。ストレス解消には、もってこいだなァ。おっ、リポートだ。なんと、NO.23の惑星にバラリスが出たって。バラリスといや、『ハイドライドⅡ』のボスキャラじゃん。しばらく見ないと思ってたら、こんなところまでドサまわりか、カアイソ〜。なこといってられない。あいつのおかげで資源が減少したそーではないか！



惑星戦もするぞ！

ひととおり艦隊戦をやって、モラルを上げたらおつぎは惑星戦だ（いいかげんに投資しろョ)。え〜と、手ごろな惑星はないかなァ……、あっ、あった。ディフェンスが１だって、ムフフ。エ〜、それではラトナ君行ってきたまえ。ナーニ〜、いっしょに来てほしいって、あまえるんじゃなァ〜い！　何度いったらわかるんだ、男なら死んでこ〜い。まったくもう、す〜ぐ私みたいな優秀なヤツを見るとたよるんだから。

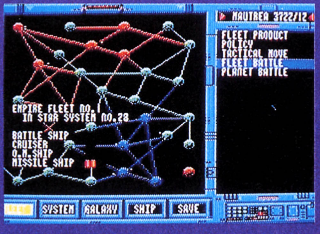




ハラホレヒレ！

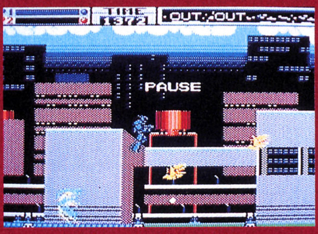
だ〜もすいません。またハラホレをやっちまいやした。惑星戦をやらせたのはいいが、ラトナの艦隊はまだ新米で、ウェポンが低かった。だからオプションウェポンが全部使えず……、惑星攻略に失敗。

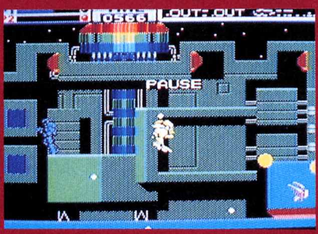
やっぱり、私が出なきゃダメなんだな、ウン。しゃーない、私デイヴは、このMSX宇宙で命の続くかぎりクッチャンクッチャンに戦うぞ!!





デイヴ乱心する！





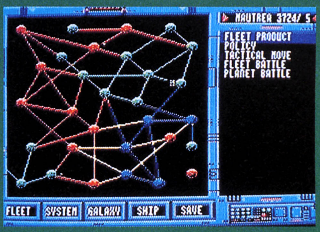
艦隊戦じゃ、惑星戦じゃ、行けェ〜、行けェ〜！　も一こーなりゃ勝と一が負けよーが関係ありゃせん。どーせ使うのはラトナの艦隊、自分の艦隊は温存しておくもーん。キャハハハハ、オラ〜、死んで男になっちゃれ!!

逃げるが勝ちョ

ん、どーしたの？　投資もせずに戦闘ばかりやってるからグチャグチャになっちゃって、これでは最初からやり直した方がマシ!?　どーしてくれるって!?　よーし、みんな聞いてくれ。短いあいだだけど、みんなと会えて楽しかったよ、ウン。じゃ、バイバイ！



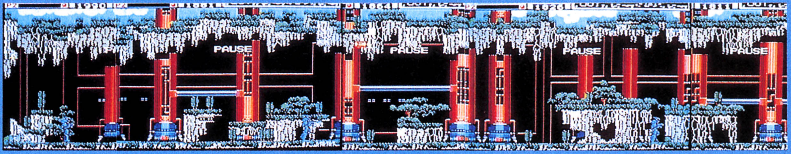




MSXよいと〜こ、いち〜ど〜わァおいで♪

ウ〜ン、核心にはまったく触れず終わってしまった。MSXの戦友諸君ゴメンナサイ。そこで、おわびのしるしにMSXの惑星マップをド〜ンと見せてあげよう（何がド〜ンだ、たった2点じゃないか）。しっかし私は偉大だなァ、あんなハチャメチャをやっていても、ちゃ〜んとマップをつくってるもんなァ。

MSXの惑星は、88版みたいにクッラ〜イ星じゃなく、全面グラフィックでうまっているスグレもんだョ。おまけに色もじつにキレイなんだよネ（うらやましそうにするなよ）。だけど、そのせいで敵や敵の撃つ弾が見にくいときがあるので気をつけよう。その点、88版は敵の弾がよ〜く見えるもんネ（見ぐるしいぞ）。しっかし、さすがT＆Eだなァ。MSXでここまでやるんだもんなァ。それにしても、ちょっと敵の弾が多いんじゃない。ディフェンスが低くてもかなりキビシィーものがあるョ。

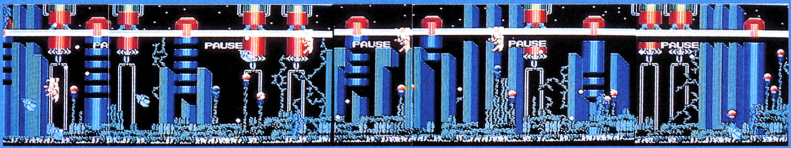


上から

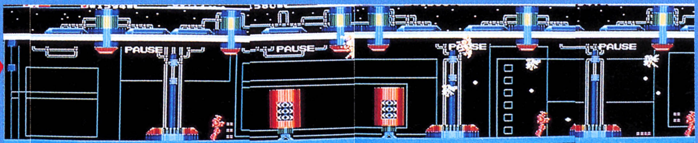


NO.21
JICOOKEN

このビルは、いったい何のビルなのかなァ？



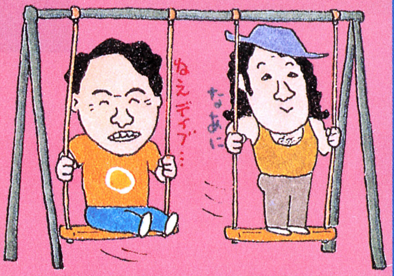
上から



NO.16
SHAYA

内藤vsDAVEのあまから問答スペシャル！

デ　どうも！　デイヴです。
内　どうも！　内藤です。ナッチャンと呼んでもいいすヨ、ウフ♡
デ　ところでナッチャン（ウゲッ！）、MSX版はきれいですねえ。『ディーヴァ』もこれで、98版を残すのみになりましたね。
内　そう、98版はスゴイですよ。ほかの機種とはまったくちがうタイプのゲームになりますから。
デ　ウォ〰〰!!　『ディーヴァ』のことで初めて反応したあああ!!
内　しあったあああ!!
デ　コラコラ、ふたりで驚いてどーすんの。ところで新作をつくってるんですって？
内　し、知りません……。
デ　なんでもRPGだとか。
内　私は、なーんも関係ありません。
デ　年末に出す予定なんでしょ。
内　い、痛い、頭が割れそお〜だああ!!
デ　こら、逃げるな、逃げるなあああ!!



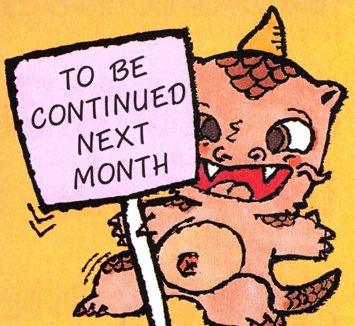
あなたも幸せになろう！

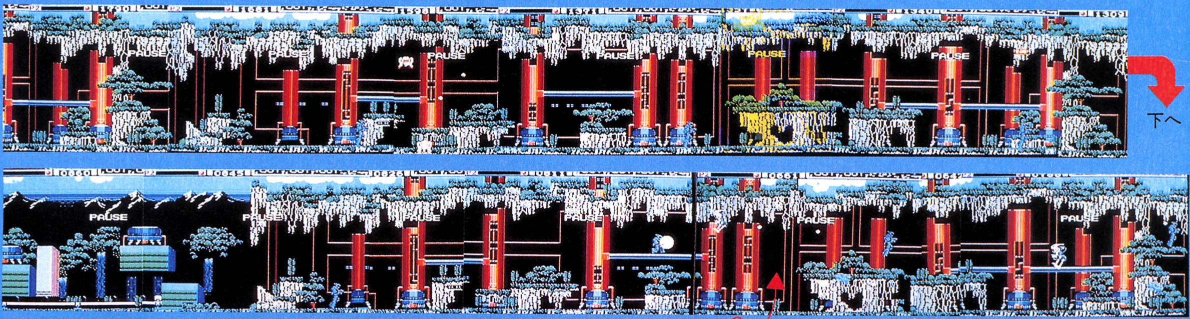
『ディーヴァ』がうまく解けないあなたに、ディヴ菅原の幸運を呼ぶ“赤手形”をプレゼントしょう。ハガキに「赤手形くれ」と書いて、編集部『ディーヴァ』係まで送れ！



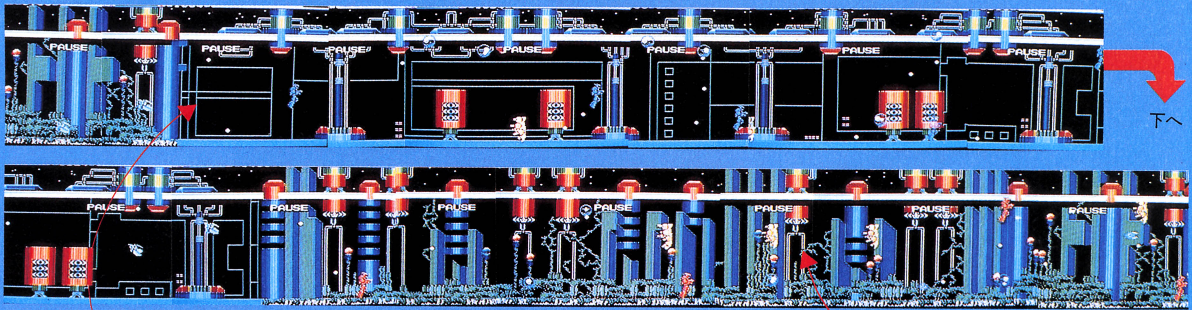
ボクは某大学に通う学生です。友だちにはイジメられるし恋人もいません。おまけに、大好きな『ディーヴァ』もダメでした。でも赤手形をもらってから、ボクの人生はバラ色です。







いいなァいいなァ、キレイな惑星で。うらやましい



このへんで、1回死にました。キビシィ〜星だぞ

う〜ン、じつにメカメカしい惑星だぜェ〜い

イラスト／中野豪

How To Win

●クロスメディアソフト ☎03-486-9470 ●7800円 ●PC8801シリーズ（3枚組）

女子大生交際図巻

3発目



この連載もとうとう3回目、いや3発目に突入した。これまで師範・小田嶋隆はなみいるワガママ娘を次々に攻略してきた!! 今月のターゲットは、このゲームの原作者・小沢広美クンだ。そうだ、3月号に載っていたあの女なのだ。師範の腕前をじっくりと観戦しようではないか!

成せばなる、成さねばできぬ。痛しかゆしのワガママ娘！



師範、真正面から、仕掛人に仕掛ける！

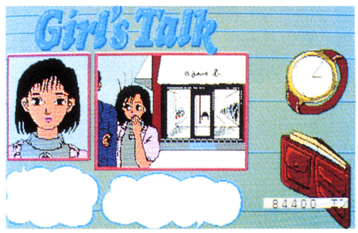
ほほほのほ。とうとうこの連載も3回目。人間長生きはしてみるものですね。こういうチョロい娘さんたちをコロガシて、それが商売になるなんて思ってもみませんでした。あたくしは笑いが止まりません。

それでは今月もゴリゴリゴリとまいりましょう。

さて、今回のいけにえは小沢広美。このソフトのマニュアルを見ると、彼女はこの『女子大生交際図巻』の原作者ということになっている。

「そーか、仕掛人はお前だったのか」

『ウィザードリィ』で言えばこいつがワードナにあたるわけだ。私は闘志を燃やした。なんとしても押し倒さねばならない。



▲移動中はこんな画面！

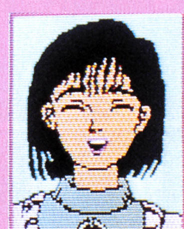
キャラクター紹介によれば、広美クンは、

「少年の心を持つ大人の男性が好き。



●今月のターゲットは……

原作者！ 小沢広美クン



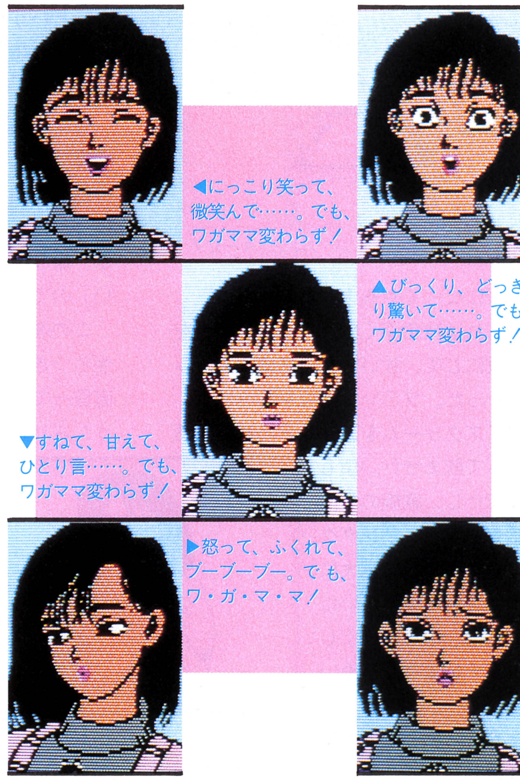
ウム、彼女はこのゲームの原作者なのだ。だからというわけではないが、3サイズは上から、162、83、59、87cmというワガママなプロポーションになっている。で、22歳だ。

さて、好きなタレントはビートたけしと藤竜也、ときたもんだ。師範とは似ても似つかぬではないか（そんなこともないか……)。アイドルとかジャリジャリしてるのは玄関払いだそうだ。

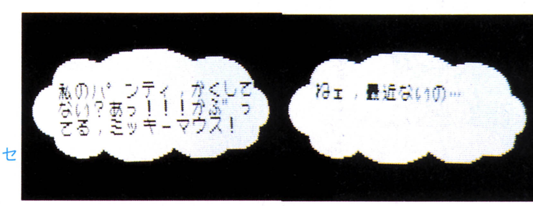
好きなパンツの種類はブリーフ。ブリーフだぞ、よーく覚えておけよ。

男のコの背中に魅力を感じるという広美クンは、精神的に大人の男性がタイプ。ソープランドとか行っても、あまり気にしないらしいが、こういうのに限って、ばれるとあとがこわい！

甘えさせてね」
と言っておる。
ほほほ、甘い甘い。こういうタワゴトをほざきまわっているようでは、小田嶋さんの毒牙からは逃れられませんね。
“少年の心”とか“少年っぽい”とかいうのは、女子大生がりこうぶりたい時に言う、決まり文句みたいなもので、たいした意味はない。しかしながらこれにはちょっとした落し穴がある。
このセリフを翻訳すると
「ええと、あたしってぇー、男の人にはー、少年みたいに一途に愛して欲しいヒトなの」
となる。けっしてガキみたいに鼻をたらしてたり、ボーズ頭だったりすればよいということではない。くれぐれもカン違いして子供っぽくふるまわないように。
それから、「少年っぽさ」を演出するために、「なにかを言いかけて、途中でやめて、下を向いてしまう」といったようなクサイ技巧を使う男が時々いるが、これもみっともないのでやめよう。こんなことをやってサマになるのは13歳までだ。
次に“大人の男性”だけど、これは「あたしワリカンなんかイヤよ。ちゃんと女の子の分の食事代も払ってね。それからメニューは高いのじゃなきゃイヤよ」
という意味だ。笑わせるではないか。ともかく、広美ちゃんは、女子大生の短い青春を、目一杯いいオンナぶって過ごして行きたいと決意している、実にひっかかりやすいいけにえ羊さんなんだと、まあ、そんなふうに解釈しておこう。


◀にっこり笑って、微笑んで……。でも、ワガママ変わらず！
▲びっくり、どっきり驚いて……。でも、ワガママ変わらず！
▼すねて、甘えて、ひとり言……。でも、ワガママ変わらず！
▶怒って、ふくれて、ブーブーブー。でも、ワ・ガ・マ・マ！

言うまでもないことだが、われわれナンパ師は、「少年みたいに一途に愛し」たり「大人の男性として、責任をもってエスコートし」たりするする必要は、さらさらない。
「少年のように移り気に、大人のようにあざとく」
これが良いナンパ師の条件だ。生半可な良心は道玄坂のどぶにでも捨ててしまおう。ナンパのためなら親兄弟も捨てる。恥も見栄も捨てて、ネロみたいな悪党になりきる、そういう心がまえができてないと成功はおぼつかないのだ。
かのジーザス・クライストもナンパについて、こう言っている。
「求めない者は何も与えられない。求める者は半分与えられる。奪う者はすべて与えられる」
どうだい、さすがは世紀の大ペテン師、なかなかいいことを言うじゃないか。
さて、デートである。今月もたっぷり金と気とお世辞を使わせてもらった。うすらくだらねえファッション話にもつきあってやった。が、この女の頭の中には雑誌の切れっぱしと、半分腐った信州味噌しかはいってなかった。情けなかったよ。おじさんは。どうしてこんなくるくるぱあと元町くんだりで腕組んでるんだろうと思うと目が回ったよ。なにしろこのヒトの感情には快と不快の2つしかないんだ。まるで3歳児ですよ、ほんと。
こういうお姉さんをホテルに連れこむのはひと苦労だ。
「あたし帰る」
シティーホテルのかたいベッドで、俺は天井をみつめてほぞを噛んだ。
「あたし帰る」
ちくしょう、おまえがカエルなら俺は



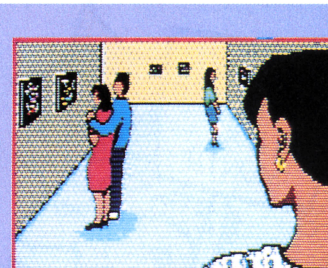
▶こんなHなメッセージが出るよ！

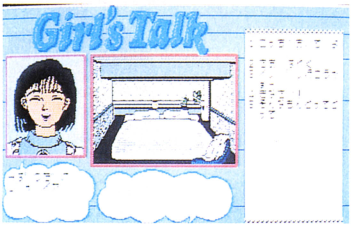
本日のデートコース 昼の部



▲カレー屋のおじさんが強引に登場。そう言えば、謎の韓国人はどうしたっけ？


▲ご存知、原宿は竹下通りでごんす。ひと、人、ヒトーがいっぱいだ。

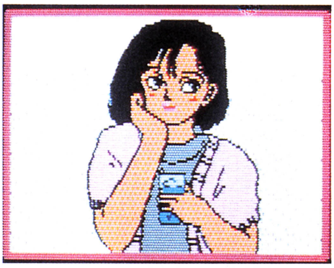

▲シャレてフォトギャラリーにて写真観賞。これで口説き落とせればなー



▲エッ！　ウヒョー、こいつはラッキーだ！

ヘビになってやる！

おれは執念深く何回も誘った。舌を二股にして、甘い言葉を耳に吹きこみまくった。フランス料理を食べさせ、アイスクリームを２回も食わせた。酒だって飲ませた。頭もなでたし、家族の自慢話も聞いた。サンタクロースみたいに寛大に、ドンキホーテみたいに一途に、おれは尽くして尽くして尽くしぬいた。



▲「もっと飲みたいの」だってさ

やっとのことで思いを果たした時、俺の体には甘い疲労が残っていた。しかし、俺は心の中に苦い気持ちがふくれあがってくるのをどうしようもなかった。そうなのだ、俺は頭に北野たけしだった。女というのは、どうしてこんなにわがままなのだろう。甘やかせばつけあがり、厳しくすればシカトの嵐、いったいどうすればいいというのだ。

私は７月号で「女を選ぶときにルックスを大切にするか、顔を大切にするか」という問題について、

「性格は叩き直せるが、顔はたたき直せない」

という結論を提示した。これがいわゆる「７月テーゼ」だが、今回、若干の修正を加えことにする。考えてみれば「マズイ顔には慣れることができるが、嫌な性格には慣れることができない」のである。

この連載を通じて私は３人の女子大生とつきあってきたわけなのだが、正直言って、こいつらの性格の悪さにはうんざりした。なにかにつけてこちらに金を使わせようとするのである。これは安酒場のダボハゼホステスによく見られる態度なのだが、最近は女子大生にも蔓延しているようだ。そのうえ、ここんちの女子大生ときたら意地汚いくせに妙に気位が高い。気分はダイアナ妃で、態度はキャバスケ。そんなもん池袋の「ロンドン」に行ったってお目にかかれませんぜ、課長。

と、陰に回ってはムチャクチャに言う私ではあるが、もちろん女のコの前では一匹の奴隷である。骨を投げられれば「ワン」とひと声あげて、舌を出してハァハァ拾いに行く。靴もなめれば土下座もする。荷物もお持ちするし、いらなくなった下着があれば引き取らせていただく。

これをみっともないと思うようでは一人前のナンパはできない。いいか、諸君。

「卑屈」「卑劣」「卑怯」。

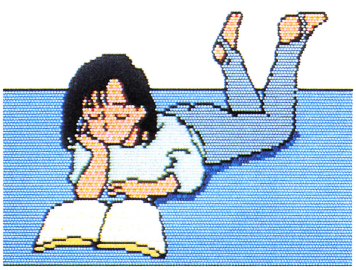
この「３卑主義」こそが、ナンパの真実なのだ。

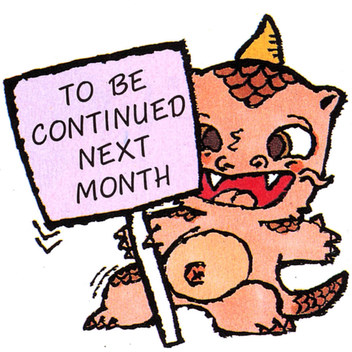
私はこれを「小田嶋師範のナンパ３原則」と名づけることにする。

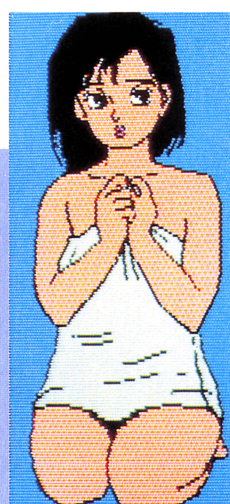
この連載を読み続けている諸君、およびナンパに精を出し続けている諸君は、毎朝この言葉を必ず復唱するように。では。

私か？　私は、せいぜい幸せな結婚でも目指すことにする。

と言いつつ、イラストのモンスター君が来月もあるよ」と秘かなプレッシャーをかけているがな……。







▶フーッ、ようやくベッドインにこぎつけた。やってしまえば、ワガママ娘もおとなしくなる、よな、きっと……

本日のデートコース 夜の部



▲池袋はサンシャインビル



▲仲よくカラオケでデュエット。密着、密着！



ちょっと場末の屋台というのも、時と場合では決まるぜ！

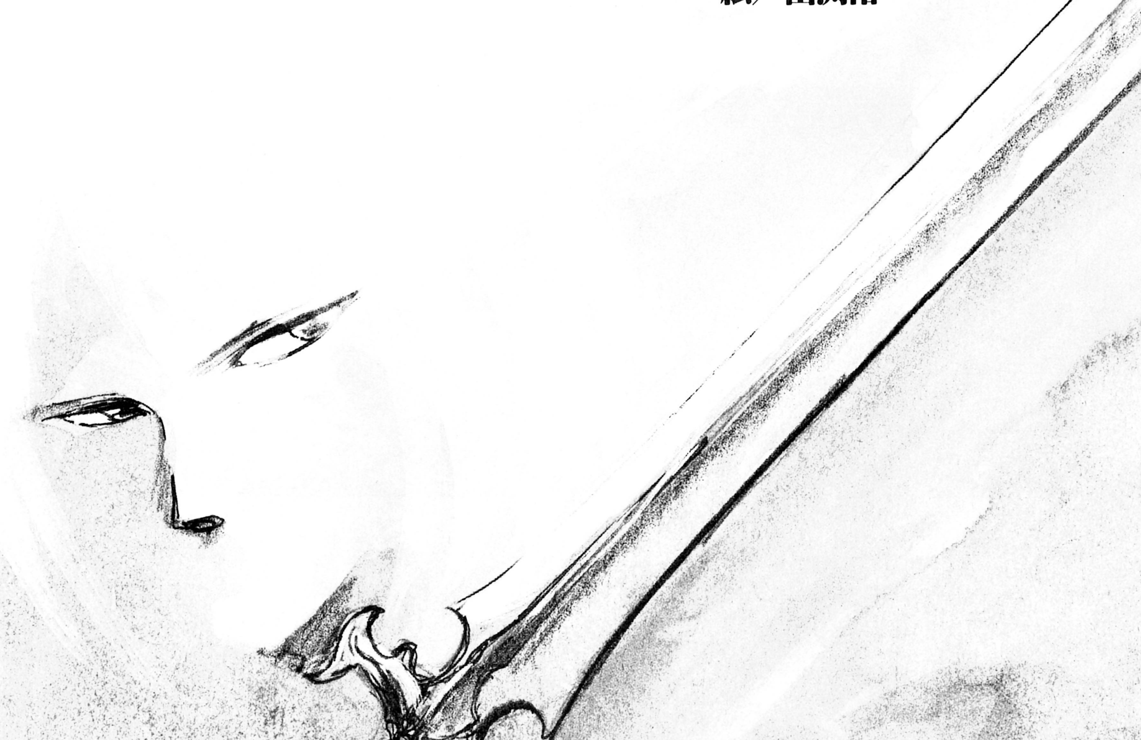


▲めでたくキッスの雨嵐！　でも、ワガママ娘はまだ文句を言っているようだった……

ロードス島戦記 II
Record of Lodoss War II

D&D誌上ライブ

作／安田均とグループＳＮＥ
絵／出渕裕



episode IV 捕われた勇者たち

究極のRPG、『D&D®』の実際のプレイを、そっくりそのまま誌上で再現する過激な連載第4回。
冒険者ギルドの要請を受け、海賊退治に向かった勇者たち。しかし、そこには思わぬ難敵が……。はたして彼らはこの危機を乗り越えることができるか⁉

勇者たち、軽く海賊をけちらすが……!?

DM　さーて、海賊との戦闘だ。
マール　まず､敵の動きを見ないとね。海賊たちの動きは？
DM　海賊たちもキミらと同じように突っこんでくるよ。まるで統制がとれていない。
シーリス　やっぱり、ただの海賊ね。
フォース　われわれがやっていることと、同じなんですけどねえ。
セシル　オレたちがすると、これは勇気になるのだ。
DM（なるわきゃ、ないだろ）とにかくイニシアティブを決めよう。リーダー、ダイスを振ってくれよ。
オルソン　ウリィィィィィ！　と──５だよ～ん。
DM　お先にどうぞ。
マール　このラウンドで接近戦に入るんだね。なら、短剣を投げるのはやめよう。ハンド・アックスで海賊に切りかかる。
DM　了解。道は広いし、乱戦になるね。下から来た海賊は、散開して接近戦を挑んでくる。ちなみに、みんな武器はショートソードで、レザー・アーマーを身につけているからね。
セシル　なんだ、カスい武装だな。なら、魔法は使わなくてもいいな。オレも短剣で切りかかろう。
DM（ゲゲッ､信じられないヤツ。魔法使いはふつう、接近戦なんてしないよな～）海賊と接近戦をするのはセシルとオルソン、マール、シーリス、それにＮＰＣのジルヴァーだね。じゃあ、ちょうど１対１だ。順に解決していこう。まず、セシルと海賊の①だ。



登場人物紹介

フォース　◀カリスマ抜群の色男シーフ。特技……ナシ。

オルソン　◀パーティのリーダーで戦士。特技……雄叫び。

セシル　◀美形の魔法使い。特技……戦闘（？）

マール　◀典型的なハーフリング。特技……歌と踊り。

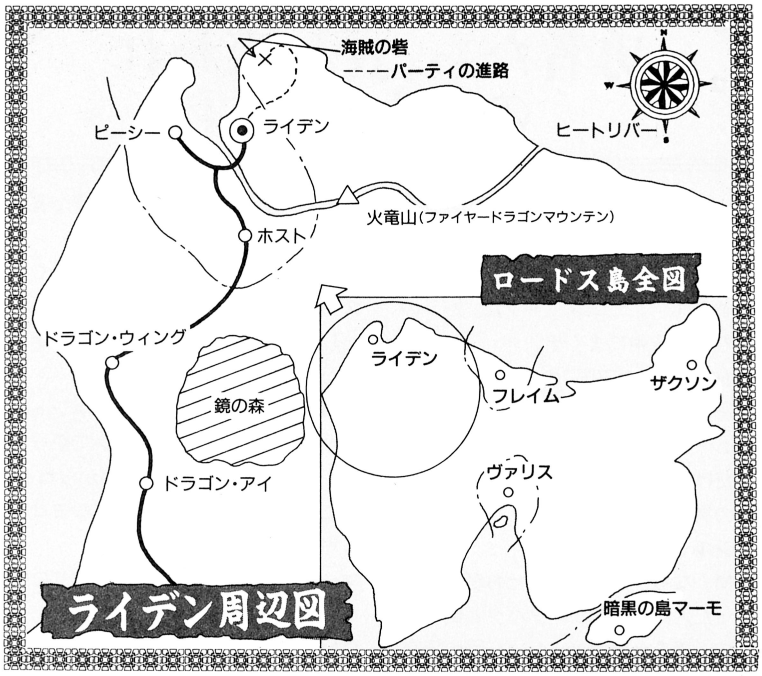
シャリー　◀ＮＰＣの女性僧侶。特技……いまだ不明。

シーリス　◀チャーミングな女性戦士。特技……男漁り！

セシル　キル・ケイオス！　目は17だ。これは、当たったろう。
DM　うん、ダメージは？
セシル　３発だ。これではまだ死なんな。
DM　そのとおり。次、シリースの番。
シーリス　20で当てて、ダメージが９発。
DM　はい、海賊②は死にました。
マール　おいらも③に当てて、ダメージが６発。
DM　そいつも死んでいる。これじゃ、やっぱり勝負にならんな。
セシル　オレたちに勝とうというのが、ムチャなのだ。

セシルのいうことはムチャクチャだったが、たしかに海賊は彼らの敵ではなかった。下から出てきて、接近戦を挑んだ５人はカンタンに倒された（それでもセシルに５発、マールに４発のダメージを与えた)。上の見張り台から現れた５人は、みんなから遅れていたＮＰＣの僧侶シャリーを弓矢でねらい、１本が命中し４発の打撃を与えた。そして、飛び道具による攻撃ができないとみるや、その５人はすぐに洞くつの中に戻り、それっきり現れてくるようすがない。

マール　中で待ちぶせしているんだろうね、きっと。
フォース　そうでしょうねえ。でも、海賊だけにやっぱりたいしたことはありませんでしたねえ。
セシル　そうそう、恐れることはない。いざ、進め～！
オルソン　進む、というのは賛成だけど、これからは警戒を怠るわけにはいかないね。
シーリス　敵も準備をしているでしょうからね。
DM　さあね。ＮＰＣのシャリーさんは、傷のひどいセシルにキュア・ライトウーンズの呪文を使いましょうかと、申し出ているけれど。
セシル　それは、ありがたい。
マール　でも、いまセシルに使うと戦士たちに使う分がなくなって危険じゃないかな。キュアの呪文は２個しかないんだからさ。



DM　彼女は４レベルの僧侶だから、第２レベルの呪文が１個に、第１レベルの呪文が２個しか使えないからね。それに、すでに２レベル魔法のブレスは使ってしまっているしね。でも、魔法を使いはたしても、わたしは前で闘うことができますと彼女はいっている。
マール　そこまではしなくていいよ。戦士はおいらにシーリス、オルソン、それにもうひとりのＮＰＣの戦士だっているし、十分に数は足りているよ。セシルが魔法使いらしく、後ろから魔法で援護してくれさえすれば、あと何人海賊がいるか知らないけれど、十分に勝てるよ。
オルソン　よし、洞くつの中に入ろう。ここであまりグチャグチャやっていると、中で準備を整えられてしまうぞ。
DM　了解。じゃあ、セシルにはキュアはかけないからね。黄金剣のジルヴァーさんは、われわれの闘いぶりを見ていてくれと、慰めるようにセシルにいう。
シーリス　へぇ～、けっこう神経が細かいのね。そんなにデリケートだから、記憶を失ったんだわ、きっと。
DM　（情け無用の人だなあ）で、みんな隊列を組み直して洞くつに入ってゆくんだね。なら、しばらくすると、洞くつの奥の暗闇の中から、パッパッと矢が５本飛んでくる（命中判定をして
と──さすがに前の戦士連中はアーマーが堅いから命中しないな)。で、みんなはずれたよ。
オルソン　こっちは入口近くで、明るいだけに不利だね。だれかランタンをつけなきゃ。
フォース　それはぼくがしましょうか。
DM　おっ、フォースは偉いね。明かりもちはかっこうの的にされるよ。
フォース　し、しまった～。
DM　もう弓矢は飛んでこないから安心したまえ。その代わりというのもおかしいけど、向こうからも明かりが見える。しかし、あちらの明かりはランタンの明かりじゃない。どうやら魔法の明かりのようだ。
セシル　敵にも魔法を使えるヤツがいるのかなぁ～。よーし、オレはスリープの準備だ。
DM　どうぞ。明かりに浮かぶ敵の数は、およそ15人ぐらいだ。前に８人ばかりレザー・アーマーの海賊が横２列に並んでいて、その内の５人が弓矢からショートソードに武器をもち替えようとしている。そして、残りは元からのノーマルソードを手にしていた。その男たちの後ろにはプレート・アーマーを着た者や、ローブ姿の男など、おなじみの冒険者スタイルの一団が７人ばかり……。
オルソン　ゲゲッ、話がちがう～！

勇者たち、哀れ捕われの身となる事

マール ワ、ワナだったんだ。これは不利だね～。

セシル 何を弱気な、オレたちは正義なのだ！ ここはスリープだ。バラの花びらを空中にまくぞ。

DM “魔法の王国”のカー・デリングじゃあるまいし、それは『AD&D®』のルールだよ。『D&D®』は呪文の言葉だけでいいの。それより、何レベル分の男が眠るんだい。

セシル ８レベル分だ。

DM なら、レザーの男たちがみんな眠った。前の人間がパタパタと倒れたので、後ろの冒険者らしい一団の陣容が明らかになった。人数は７人だ。プレートが４人、レザー・アーマーとローブ姿がひとりずつ。そして、スーツ・アーマーと呼ばれているプレート・アーマーより頑丈(がんじょう)なヨロイを着た者がもうひとりいる。

オルソン それって、ウワサに聞くマスター・セットに出てくるやつだよね。たしか、基本のアーマー・クラスが0とかいう。

DM ピンポ～ン、大正解。ホントはエキスパートとコンパニオンでやってるんだけど、キミたちが強いからねぇ。気になるなら、とにかく強力なヨロイと思ってくれてたらいい。

マール こいつらきっとバリバリに強いよ。

DM プレートの男が一歩進み出てきた──まったく、礼儀を知らんヤツらだな。死にたいなら、そこから一歩前に進み出るがいい。だが、まだこの世に未練があるのなら、そこを動かぬことだな。



セシル 何を！ 邪悪な海賊どもめ。

DM フフッ、われわれが海賊に見えるとはあさはかな女よ。われらは海賊のような、下劣なやからではないわ。

オルソン （女と呼ばれて、激怒しているセシルを制して）おまえたちは、ここで何をしているんだ。

DM 何をしようと、おまえたちとは関係ない。それより、おまえたちこそなんだ。何が目的でここに来た？

フォース つまりですねぇ。

マール だめだよ、いっちゃあ。

フォース ……。

DM 答えられんか。なら、ここで死んでもらうだけだ。

フォース 待ってください。ぼくらはただの海賊退治にここに来ただけなんですよ～。あなたたちのような強一い人たちがいると知ってたら来たりはしません。マスターにはめられただけです。

DM おい、マスターってダレさ？

フォース もちろん、ギルド・マスターですよ。

DM ムムム。キミの話をじっと聞いていたローブ姿の男が、ウソではない、と陰気な声でボソリといったよ。その言葉にプレートの男は大きくうなずく。そしてキミたちに向かって──なら命だけは助けてやろう。しかし、このままおまえたちを帰すわけにはいかん。みんな、それなりの罰(ばつ)を受けねばならないからな。すぐに武器を捨てて、こちらに来い。いっておくが、下手な小細工を考えてもムダだぞ。おまえたちでは絶対にわれわれに勝てないからな。われわれはファイヤー・ボールの１発で、おまえたちの息の根を止められることを忘れるな。

フォース そりゃあ、もう。

シーリス 情けないわねー。でも、ほんとに勝てないのかしら。

DM さあね。シャリーさんは、相手が悪すぎます、ここは機会を待ちましょうと、小声でいっているよ。

オルソン ジルヴァーは？

DM フフ、よくぞ聞いてくれました。彼の反応はこうだよ──おまえたち、黄金剣を知っているか！

フォース ハラホリハラホレ……。

オルソン な、なんなんだよ。これじゃあ、ただのバカじゃないか。

DM 敵の代表は、笑いながらそんな剣など知らないと答える。こいつもけっこう律儀だね。で、それを聞くとジルヴァーは、不敵な笑いを浮かべながら、ならばオレも貴様らには用はないと、突然ダッシュした。

セシル やった。

DM そうかなあ、ジルヴァーがダッシュしたのは敵に向かってではなくて、横の海に向かってなんだけど。そして、そのままザブンと海へ飛びこむ。

マール プレート・アーマーを着たままで？

DM そう、着たままで。で、彼はぜんぜん浮いてくる気配がない。

オルソン ホラ、やっぱりバカにしてるじゃない。

DM さあてね〜。とにかく、そういうことだからね。彼が海に飛びこむ前、向こうから僧侶らしきプレート・アーマーの男が、何やら呪文を唱えていたからね。もちろん、その呪文によって、キミたちに変化はなかったよ。キミたちはこのまま彼らに捕まえられるってことでいいね。

オルソン よくはないけど、しかたがないんだろ。

セシル 無念だ……。

DM キミたちは哀れ捕われの身となったってわけだ。

フォース サヨナラ、みなさん。ぼくのことは忘れないでくださいね。

マール そのパターンは、もう聞き飽きたぜ。

かくして、ギルド請負いの最初の仕事に失敗して（もちろん、DMの策略という声は大きい）、冒険者たちは早くも捕われの身となってしまった。彼らは武器をすべて取り上げられ、牢獄のようなところに押しこめられた。そして、ギルドのことや、それ以外でも彼らの知っている情報を洗いざらいしゃべらされた（話すつもりはなかったが、ＥＳＰの呪文からは逃れようがなかったのだ）。

マール これでは、どうしようもないねえ。何か、新しい展開はないのかな。



DM もちろんあるさ。キミたちは尋問のあと、まる１日その牢獄に押しこめられていたんだけど、その翌日いきなり外に出される。そして、大きな部屋に案内された。そこには、キミたちに降伏を勧めたプレート・アーマーの男がいた。彼はみんなをイスに座らせて話を始める——さて、これはアドベンチャラーズ・ギルドの冒険者諸君。キミたちの手並みは昨日見せてもらったが、はっきりいわせてもらうと、まだまだだな。たかが、海賊となめていたのかもしれんが、油断は死をまねくぞ。

セシル いったい、何がいいたいんだ。はっきりいえ、はっきりと！

DM ホホウ、またおまえか、気の強い魔法使いよ。だがな、礼儀を知らんのも、ときには命取りになるからな。諸君らにここに来てもらったのは、提案があるからだ。もしキミたちがわれわれの計画に協力してくれるつもりなら、自由を与えてやってもいいし、また、将来の栄華を約束してもいいのだが、いかがだろうかな。

シーリス どういう意味なのかしら。それと、聞き忘れたけど、この人いい男なの？

DM もちろん、いい男さ。話しかたも丁寧で、貴族の出という感じすらするね。

オルソン やなヤツ。敵なら敵らしく、もっと悪役然としていればいいのに。

DM その色男は話を続ける——わたしは、これから船でライデンの北にある小島に、仲間とともに出かける。そこには洞くつがあり、古くからドラゴンが棲んでいるという。そして、ごたぶんにもれず、そのドラゴンは宝を抱いて眠っている。が、わたしのねらいはその宝ではない。わたしが欲しいものは、ただひとつ。古代王国時代につくられたといわれるアーティファクト、すなわち１本の杖だ。

フォース 出ましたねえ〜。これこそ、シナリオのメインにちがいありません。

シーリス アーティファクトって何？

暗黒皇帝の遺臣現れ、勇者たちを圧倒する事

アーティファクト（ふつう工芸品と訳される）とはいったい、いかなるものか？　カンタンにいえば、強力なマジック・アイテムってことになるんだけど、ほかのマジック・アイテムとはちょっと感じがちがう。どこにでもあるマジック・アイテムとは異なり、アーティファクトは世界にたったひとつしかないからだ。アーティファクトをつくれるのは、イモータルと呼ばれる人たちだけなのだ。

イモータルとは、死すべき運命の人間の領域を超えて、死から解放され、神の領域まで到達した人のことをいう（そのためのルール・ブック、イモータル・セットが最近発売されている）。いわば、冒険者たちがめざす究極のゴールというわけ。そういったイモータルの領域に達した人が、ほかの人に贈るため、もしくは自分に役立つようにと、強力なアイテムをつくることがあり、それがアーティファクトなのだ。アーティファクトはじつにさまざまな能力が与えられていて、所有者は自由にそれを使うことができる。しかし、アーティファクトには同時にいろいろなペナルティーがあり、使うたびに、またもっているだけで、いろんなハンディを背負うことにもなる。いわば両刃の剣なのだ。

DM　その杖は所有者に世界の王たる威厳と資質を与えるという。もちろん、アーティファクトの常として、さまざまな呪いがかけられていて、もし所有者にその資格がなければ、その所有者自身を滅ぼしてしまう。だが、わたしにはその資格がある。わたしはその杖の所有者として、このロードス全土を統べる王となるのだ。

セシル　王となってどうするつもりだ。

DM　戦乱に満ちたこのロードスの歴史に終止符を打つのだ。そのためには、ときには残酷とも思えることもせねばならないだろう。真の平和とは決してきれいごとだけで得られるわけではないのだからな。

フォース　やあ、ごりっぱですね。

DM　おまえは協力してくれそうだな。真の平和こそ、いまは亡きベルド陛下の望まれたもの。わたしの願いはその意思を受け継ぐことにあるのだ。ちょうどいまは、ロードス中が混乱している状況。アラニア、モスはすでになく、またヴァリス、フレイムとて、昔ほどの力はもってはいない。だからこそ、成功する。しかしそのためには、仲間が必要だ。若くて、何が正しく、何がまちがっているかを見分けることができる諸君らのような仲間が、な。どうだ、わたしの配下とならないか。

フォース　ベルドって、暗黒の島、マーモの皇帝でしたよね。先の英雄戦争の張本人、悪の親玉じゃないですか～。

DM　そうだよ。

フォース　なら答えましょう。わたしたちはたしかに、正しいものを見分けることができます。だからこそ、あえてあなたの申し出を断りましょう。なぜなら、正しくないのは、あなただからです。

シーリス　あら、かっこいいじゃない。

オルソン　そのとおりだよ～ん。ベルドの元手下なんかに協力するものか。

DM　ならば、しかたがない。おまえたちには船のこぎ手でもやってもらうことにしよう。おまえたちのためにこぎ手を５人も減らされたからな。

シーリス　わたしもこぎ手をやらされるわけ。

DM　もちろんだ、おまえは力も十分にありそうだからな。それより、魔法使い。おまえのほうが雑用係には向いているだろう。おまえが下働きをしろ。

シーリス　まったく馬鹿にして、女をなんと思っているのかしら。

セシル　バカにされたのは、きっとオレのほうだ。オレは激怒したが、ここは仲間のために自重しておこう。

DM　なら、その日はまた牢獄に戻される。そして、翌日は男がいったように船旅に出るようだ。キミたちも海賊船に乗せられ、下働きのセシルを除くみんなは、船のこぎ手をさせられることになる。そして、船旅３日にしてキミたちはある小島に到着した。そこに待っているものは……。

フォース　もちろん、次回のお楽しみ。





ロードス島だより

ケロヨ〜ン、いまやキャラクターよりも有名になりつつあるDMことダンジョンマスターであります。7月号で締切りとしました「NPC募集」には、最終的には1000通近い応募が寄せられました。正直いって、これほど来るとは、あ〜ビックリ、という感じでして……。というわけで、先月号からいよいよ読者のNPCが登場し始めました。今度、どんなNPCが現れるか、お楽しみに！

さて、現在、「ロードス島キャラクター・コンテスト」を堂々実施中であります。ロードス島IIに登場する人物(モンスターもOK)のなかで、もっとも好きなキャラ名を書いて送ってください。毎月このコーナーで中間発表を行いますので、NPC募集に負けずかわらずどーぞハガキを。

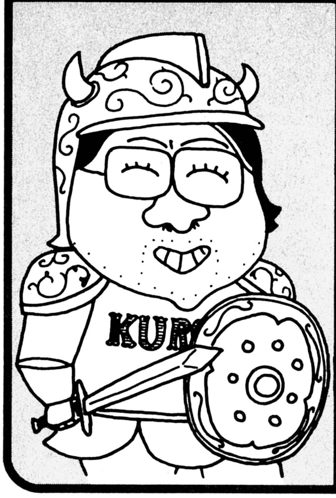
また、この連載に関するご意見、ご希望、そして質問も募集しています(『D&D®』やそのルールに関する質問は、「RPG&AVGお助けコーナー」のほうへお願いします)。

なお、「キャラ・コン」その他のハガキを送ってくれた方の中から毎月抽選で5名にコンプティーク特製Tシャツをプレゼントします。ではまた！

〈宛て先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F コンプティーク・ロードス島係

勇者たちよ鍛えろ!!

黒田幸弘



黒ちゃんのRPG講座 最終回

冒険の果てには何が？

ながらくご愛読いただいた本講座、今回をもちましてひとまず終止符を打つことにあいなりました。そういうわけで、今回のテーマも「冒険の終わり」。勇者たちを待ちうけるさまざまな結末を紹介します。



危険の代償

人間なんて調子のいい生物だから、なんの利益にもならないのに、わざわざ危険を犯すはずがないよね。もちろんそれはロールプレイングゲームでも同じこと。きみのキャラクターだって、命を賭けての冒険にいどむのは、なにかしら見返りがあるからなんだ。

さて、もしきみだったら命を賭けた冒険、そうだねぇ、たとえばドラゴンを退治するのなら、どの程度の代償が欲しいかな。こいつはそうとう危険だから、報酬をよっぽどくれないことには、ちょっとやる気がおきないよね。

つまり今の日本じゃ、生活が豊かだから、命を賭けるなんてことは、ちょっと考えられないんだ。たとえば昔の人だったら、命がけの恋愛なんてこともあったけど、今じゃちょっと考えられない。

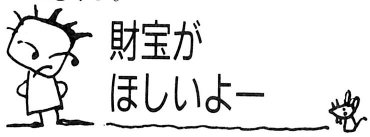
「なにもあの人だけが女（男）というわけじゃないし」

なーんていわれちゃうんじゃないかな。豊かな日本では命の値段が高いんだね。

でもね、現代でも命の値段が安いところだってあるぞ。どことはいわないけど、外国の犯罪多発地帯では、数万円くらいの金をとるために殺人をするやつだっているんだ。まあ、例がちょっとよくないけど、こんな犯罪者みたいな人間なら、多少の利益になるとなればドラゴンでもなんでもソク、退治しに行くんじゃないかな。

もちろんロールプレイングゲームの世界のキャラクターたちが、みんな犯罪者みたいな考えだというわけじゃないけれど、数千枚の金貨をもとめるためなら自分の命を賭けてもいい、という常識の持ち主が多いことはたしかなんだ。

この命の値段の安さが、ゲームの世界は今の日本とはちがうんだっていうことを鋭く感じさせるんだなあ。だからきみもロールプレイングゲームをやるときは、現代日本の常識を捨てて、プレイしたほうが、ずーっとおもしろいと思うよ。



財宝がほしいよー

さて、命を賭けての冒険の見返りといえば、なんといってもお金だね。なにしろパーティのメンバーというのは、農業、工業、商業といったまともな仕事をしないで暮らしていこうというヤクザな連中（じゃないかなァ）だから、なににもましてお金がほしいんだ。

そこで邪悪な怪物を倒しにいって、そいつらが善良な市民から奪った財宝をチャッカリといただくというのが、たいがいの冒険の目的だね。うまくいけば邪悪な怪物を退治したという名誉と経験、それにしばらく遊んで暮らせるだけの財宝が手に入るわけ。いや、それどころかうまくいけば、財宝の力で社会的な地位も向上するかもしれないんだ。

もちろんこういったことは、ロールプレイングゲームの世界では暗黙の常識。それだからこそ酒場に行って、気のあった仲間を見つければ、冒険のパーティがさっと組めるんだろうね。みんなお金がほしいんだよ。

さてそれじゃ、その貴重な財宝を手に入れるためには、いったい何が必要なんだろう。この答えは意外と身近なものだけど、むずかしいぞ。そう、財宝を手に入れるには運搬道具が必要なんだ。キャラクターが強ければ、ドラゴンでも平気で倒せるけど、一定の量を超える荷物は運べない、というのがロールプレイングゲームの世界での常識なんだ。いくら苦労して怪物をやっつけても、かんじんの財宝を持って帰れないのじゃ、まるで意味がないからね。

海なら運搬道具は船にかぎる。大量に荷物を運べて、しかもスピードが速い。欠点としては風まかせということだけなんだ。でも陸の上ではそうはいかないから、たいがいのパーティは馬やラバを何頭も連れてでかけるんだ。こいつらに食料などを運ばせて、帰りには宝を積んで帰る、もちろんたいが

イラスト／中野　豪

いの場合は、そうそううまくいかないけどね。

なかなか きびしい帰り道

さて、行きはよいよい帰りはコワい、なーんて歌（『とおりゃんせ』って知ってるかな）もあったけど、冒険でも宝を手に入れてからの帰りがなかなか大変なんだよ。

なぜかというと、きみのパーティ、もちろん冒険に行くときは完全な装備で出かけるだろうけど、一度ダンジョンに入ったらそうはいかない。たいがいの場合ヒットポイントは半分以下に減るし、ひどい時には仲間の２、３人は死体になっていたり、あるいはもっと始末のわるい石の像になってることもあるんだ。魔法使いは魔法を使い果たしているかもしれないし、武器がこわれたり矢がなくなったりしてるかもしれない。とにかくふつうは帰り道のコンディションのほうが、行きよりもずっと悪化してるんだ。

そして他人の困ったのにつけこんで利益を得ようとする連中、早く言えば山賊が出てきてパーティをおどすこともある。こいつらはたいがいパーティが財宝を手に入れたときだけ襲ってくるんだ。まあこういうときはできるだけ無理をしないで、金ですむところはなるべく金で解決しよう。極端な話、財宝を半分くらいくれてやってもかまわないんだ。だってもし財宝を奪われたら、次の回にはそれを取り返す冒険ができるんだからね。

町に着いても ひともんちゃく

こうして盗賊の手をのがれれば、パーティは出発した町にもどることができるよ。おめでとう。しかしいくら邪悪な怪物から財宝を奪いかえしたとしても、その宝がすんなりとパーティのものになるっていうのは、ちょいと理屈が通らないんじゃないかな。なぜっていうと怪物が奪ってきた宝なら、それをとられた人がどこかにいるはずだ



からね。まあ、たいがいのゲームでは、話がややこしくなるから、宝をとられた人はその怪物に殺されてしまったなどと処理してしまうんだけどね。

●

「いやー、やったね、金貨が十五万枚。運ぶのに船を使ったから、経費が一万枚もかかったけど、差し引きで十四万枚の大もうけだぜ」

「それはいいけど、なんだか裁判所からの呼びだしが来てるぜ」

てなわけで一行が裁判所に行ってみると、がめつそうな婆さんがパーティを訴えていた。

「あんたら、南の島で難破船の宝を見つけたんだってね」

「ああ、そうだよ。苦労したんだぜ」

「やっぱりそうだ、判事様、こやつらの見つけた財宝は、あたしの死んだ主人の持ち船の黒鷲（くろわし）号の財宝ですよ。つまりほんとはあたしのもんだ！」

「なんだって、そんなこと知るもんか。俺たちは難破船に棲みついた大ダコを倒して、命がけで財宝を手に入れたんだぜ！」

「タコがどうしたね、何の関係があるんだい。とにかく書類があるから、ありゃあたしのもんだよ」

そんなわけで裁判はしばらくかかり、判決は出た。

「財宝は三等分にせよ。この国ではそれが慣習じゃ」

「三等分、なんで３つに分ける必要があるんだい？」

「ひとつはそなたら引き上げた者の分、もうひとつは本来の所有者である老婆の分」

「それで残りのひとつは？」

「わが国の領海に沈んでいたのだから、当然ながら国の所有権もある。その分じゃ」

「き、汚いぞ!!」

「さらにそなたたちと老婆からは、税金として残りの財宝の半分を召し上げるぞ」

てなわけでパーティの取り分はたったの二万五千枚、そこから経費の一万枚を引くと、残りは金貨がたったの一万五千枚。

むしゃくしゃした一行はさっそく酒場にくりだした。

「ちくしょう、汚ねえ国だぜ」

「それにつけてもあの婆あ、なんで税金かけるっていわれて、文句をいわなかったのかな？」

すると正面のテーブルにすわっていた盗賊がちょっと情報をくれた。

「やあ旦那、最近だまされた冒険者どもの話を知っていますかい」

「だまされた？　誰に？」

「この町の市長ですよ。なんでも南の島で難破船を引き上げてきた連中から、金貨を十二、三万枚召し上げたっていうからすげえや。泥棒顔負けだね。もう」

「なんだって！」

「いや、何でもありもしない船の登録書類を急いで作成してね、市長夫人の縁者が『あたしが所有者でござい』と訴えたそうですぜ。しかしそんな手にころっとだまされる連中のツラが見たいね。あれっ、旦那、どうしたんです、顔が真っ青ですぜ…」

●

このあとは想像のように、パーティの復讐に続くんだけど、それはちょいと長いからカット。でもイジワルなマスターはつねにこんな手を考えているかもしれないから、きみのパーティも注意しようね。

アイテムならかさばらない

いままでの財宝にまつわる苦労とまったく関係ないのは、冒険に行って特殊なアイテムを手に入れたときかな。そもそも金貨はD&D®の基準によれば、千枚で45キロもの重さになるから、人間がちょいと運んでくるわけにはいかないんだ。でもアイテムならそんなにかさばらないから、馬やラバを引いて派手なキャラバンをつくって盗賊に狙われる心配もないし、町のうわさになって役人にからまれることもない。

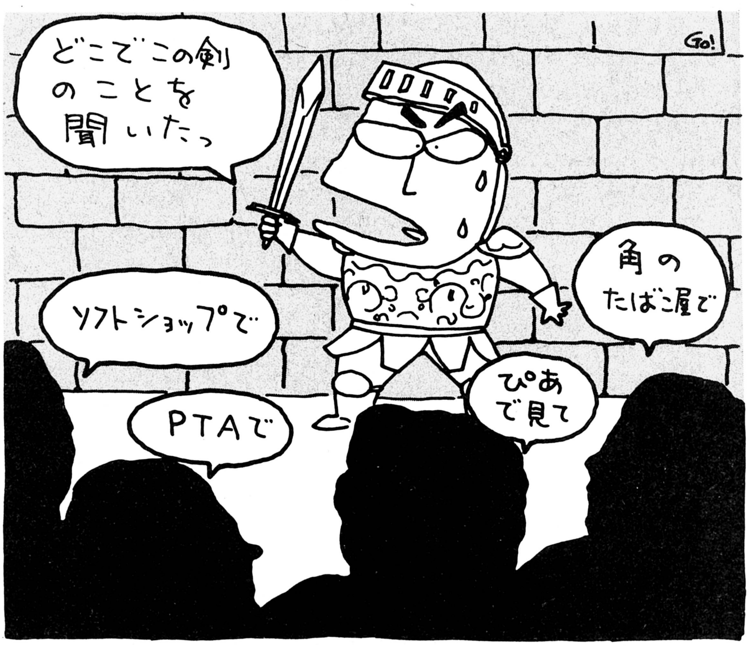
しかしそのかわり、アイテムには別な問題もあるんだ。有名なアイテムはトラブルを呼び込むからね。たとえばきみのパーティが名剣を手に入れたとするよ。でもその剣の名前が有名なほど、そして威力が強いほど、多くの人が剣をほしがっているんだ。やがて剣がきみたちの手元にあるってことは、だんだん知られてくる。そうなるとこんどは怪物じゃなくて、名剣をほしがる権力者の攻撃をうけるとになるんだ。たとえば無実の罪で投獄されたりとかね。

それにアイテムのなかには、始末の悪いことに、使いみちがわからないものもあるんだ。ようするにおもいきって使ってみないと、どんな効果があるのか不明だってやつ。こういった品物を使うときは、なかなかスリルがあるもんだよ。

『ウィザードリィ』をやったことのある人なら、ダンジョンの中で変な名前のアイテムを見つけて、「いったいこりゃなんだ？」なんて思ったことがあるんじゃないかな。「ロングソード＋1」なんて名前なら、これは普通のよりも強力な剣だな、なんてすぐにわかるけど、「マーゴーのフレイル」なんて名前がわかったとしても、そりゃいったいなんじゃいな、ってなことになるよね。

この「効果のわからないアイテム」というのをうまく利用したゲームは、アドバンスド・ダンジョンズ＆ドラゴンズ(AD&D®)だろうね。AD&D®のルールブックには、たとえば「ドワーフ王の斧」とか「神の玉座」とかいったアイテムが30くらい載っているんだ。でもその能力は、プレイヤーにはさっぱりわからないようにできてるんだよ。

えっ、そんな能力くらいは、ルールブックを見ればわかるだろうだって。残念でした。AD&D®のルールブックでは、これらの特殊アイテムの能力は、6つのリストになっていて、マスターがその中から決められた数だけ、能力を選んでくるシステムなんだ。だから「ドワーフ王の斧」という名前は同じでも、マスターが違えばその能力は違うのよ。さすがは究極のロールプレイングゲームをめざしたAD&D®だけのことはあると、ここではすなおに感心しておくことにしょう。



わたしの旅は修業です

なんかお金とか宝の話ばかりしていると、ロールプレイングゲームの世界もちょっとせちがらい感じがするよね。だけどみんながみんな、金を求めて冒険をしているわけじゃないんだ。中にはちょいとちがった目的をもって、冒険をしている連中もいるぞ。

たとえば魔法使い、彼らは魔法に関する知識を求めて、冒険の旅に出てるわけだ。そしてその究極の目的は、世界で最大の魔法使いになること。あるいは宇宙の神秘をときあかすこと、かもしれないな。

僧侶は神の道を広めるために、冒険をしてるんだ。もちろん魔法使いのように知識を求めてる部分もあるけれど、世の中の困っている人を救うのが、その本来の役割だよ。

もちろん魔法使いも僧侶も、お金なんかぜんぜん欲しくないよ、というわけじゃないけど、旅の本来の目的は修業のはずなんだ。この本質を忘れるプレイヤーが多いから、どうもゲームがせこくなるんだよね。

それじゃ戦士とか盗賊とかはどうなのかというと、彼らはだいたいが魔法使いや僧侶よりも通俗的で、財宝を求める性質は強いね。でも戦士にはやはり自分の戦闘技術をみがく、という目的があるし、盗賊は盗賊で腕をあげるという目標がある。だからロールプレイングゲームのキャラクターたちは、ある意味でいえばみんな修業の旅に出ているんだ。ほんとは金銭の問題じゃないんだな。

この修業の成果は、たいがいのゲー

ムではレベルアップというかたちで現れる。高いレベルに達したキャラクターこそが、ゲームの目的をはたした英雄なんだ。しかしそうなると、プレイヤーがロールプレイングゲームで手に入れる宝は、単なる財宝じゃなくて成長したキャラクターだ、ということになるのかな。

領主になっても苦労はたえぬ

さて、苦労して育てて高いレベルに達したキャラクター、これからいったい何をすればいいんだろう。このあたりになると、ゲームはプレイヤーの趣味によって、いろいろなパターンに分かれてくるんだ。

まあ、高レベルのキャラクターはゲームの世界では上流階級、つまり貴族に属しているというのはまちがいないようだ。だからD&D®のように城を建てて、そのあたりの領主になるような道が示されているわけなんだ。しかし城を建てたら、次は何をすればいいんだろうね？

ここでまた選択は分かれるのよね。ひとつはオーソドックスに、いままでと同じようにダンジョンを荒らしまわるというパターン。城主になってもそこを留守にして、どんどん冒険の旅に出るというわけなんだ。なんだかおかしいようだけど、西洋の小さい城の城主じゃ、家臣といってもせいぜい数十人しかいないから、その中から使えそうなのを4、5人連れて、ダンジョンに向かってもおかしくはないんだ。

でも、せっかく領主になって、貴族の仲間入りをしたのに、いまさらダンジョンでもないだろう、というキャラクターは、宮廷に行ってそこで野心を満たすことになる。まあ､いちおうは王の座をめざすことになるのかな。王の娘と結婚するのもひとつの方法だし、それがめんどうなら戦争をしかけるのも手だね。失敗したら、また放浪の冒険者に戻ればいいんだし。

ゲームがこの宮廷での抗争パターンになったときは、ダンジョンの冒険とはまったく違う世界設定が必要になってくるんだ。王家の系譜とか、有力な貴族とか、各貴族の領土の広さ、軍事力、それに貴族どうしの対立関係などなど、さまざまなことを決めなくちゃ



ならない。もっともそれだからこそ、マスターにとって新しい世界をつくる楽しさが味わえるんだけどね。

不朽の名声とは

さて、それじゃキャラクターが王になってしまったら、あるいはキャラクターが最高のレベルにまで上がってしまったら、いったいどうしたらいいんだろう。いちばん簡単な答えとしては、「そのキャラクターはもう引退させなさい」ということになるかな。

じつはロールプレイングゲームにもルールの限界があるんだ。たとえば冒険を進めていくうちに、キャラクターがどんどん強くなってしまったら、やがてそのスーパーキャラクターに対抗できる怪物がいなくなっちゃうんだよね。ドラゴンが簡単にバッサリやられるようになってしまったら、ゲームはひとつの限界に達したとみて間違いないね。

もちろんあらたな怪物、たとえばゴジラやキングギドラとパーティの対決とか、エイリアンとの決戦とかをテーマにしたシナリオなんかは、いくらでもつくれるんだけど、今度はそういったストーリー自体がギャグになってしまって、まじめなロールプレイングゲーム路線からはずれてしまうんだ。

さっきなぜドラゴンが限界といったかというと、ファンタジー世界には、ドラゴンこそは最強のモンスターだという常識があるからさ。つまりドラゴンよりも強い敵と戦うためには、ファンタジーの世界の枠から外に出なくちゃならないんだ。そこまでいったらゲームが大きく変質してしまう、ということはわかるだろう。

キャラクターたちが冒険の道をきわめたら、もう引退の時期なんだよ。D&D®のように年齢の要素がないゲームもあるけど、何十回も冒険をくりかえしてれば、いいかげんに齢をくってるはずだしね。新しいキャラクターにバトンタッチして、余生をのんびりくらすのが正しい生き方じゃないかな。

世界中のどこでも、古代から中世にかけては、英雄たちは不朽の名声を残すのが人生の目的だったんだ。つまり財宝を山のように手に入れるよりも、自分の冒険が吟遊詩人の手によって、後世に語りつがれるのが夢なんだよ。そう考える時､きみのキャラクターは、この本当の宝を手に入れることができたかな。はたして歌になるような冒険をしてきたのかな。引退したキャラクターを使って、彼（彼女）の過ぎ去りし日々を思い起こすのも、ロールプレイングゲームの楽しみのひとつなんじゃないかな。

えー、ながらく御愛顧いただきました当講座も、今回をもちましていちおうのピリオドを打たせていただきます。講師である私のいたらぬところも、いろいろとありましたでしょうが、なんとか続けてこられたのはひとえに皆様のおかげでございます。感謝。

しかしロールプレイングゲームについての話は、これで尽きたわけではございません。それどころか語り残した部分は山ほどありまして、料理しきれないというのが実情です。

そういうわけで、次号から心機一転、新講座でお目にかかることにあいなりました。今から何を話そうかと、あれこれ構想中でありますが、もし読者の皆様で、今度はこういった部分を紹介してほしい、などという要望がございましたら、コンプティーク編集部のほうにご連絡ください。ぜひ参考にさせていただきたいと思っております。

それでは、皆様ひとまずお別れのごあいさつを。ご愛読ありがとう、またお会いしましょう。

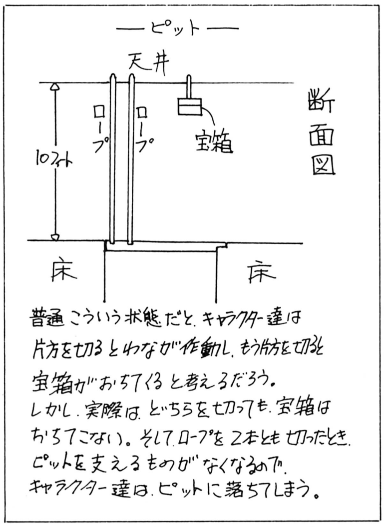


▲静岡県静岡市／犬神翔

※くると思ったぜ。とか言いつつ、無条件に載せてしまうあたりがやっぱりね♡（ミーハーだなぁ……）

A Pit!

今月は"ピット"大特集



▲大阪府大阪市／Black Shadow

※宝箱を吊っているロープを、矢で射って切りおとそうと思ってしまった場合はどうなるんだ？



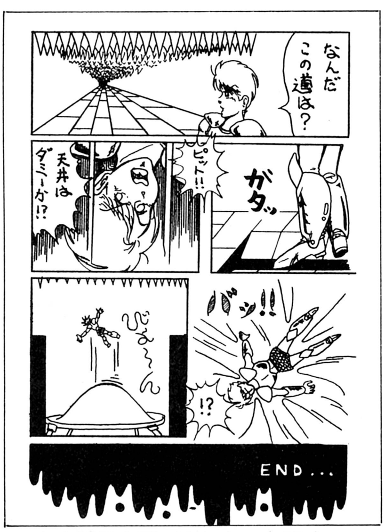
▲福島県二本松市／渡邊徹

※これは恐しいピットだ。穴の底には、どこかの宗教団体が待ちかまえていたりして（あぁ、こわっ！）



▲愛知県一宮市／ビオサイレン

※うわははは、スレインが最高！ おもいっきり笑ってしまったぜ。みんな元気そうでよかったよかった



▲東京都足立区／としちゃん18才

※まんががうまいね。このネタはひょっとして『ザナドゥ』をやってて思いついたのかな？



▲北海道札幌市／大滝真人

※たしかに相当なダメージをくらうだろう。この部屋に入ったパーティーはもう解散するしかないね。



▲北海道札幌市／大滝真人

※人間のすさまじい一面を赤裸々に描いた力作である(評)。なーんちって！

FAN-CLUB



今月は、黒ちゃんが7月号で出した宿題“ピット”の特集をやっちゃうぞ！　楽しい解答ばかりで全部載せきれないのが残念だぜ。みんな、これからも楽しいアイデア・レポート・イラストetc.どしどし送ってくれよなー!!

とっても便利なお薬はいかが？

1．仮死の薬
これを飲むと死んだ状態になり、敵が死んだと思い去っていく。約1時間でもとにもどる。しかし、敵に体を食べられた場合、意識がもどった時にはさんずの川の前にいる。

2．照明の薬
これを飲むと体が光り、光をきらう敵を退散させる。しかし、サングラスかなにかをしないと自分の目がつぶれる。これが用意してあって、うまく成功したと思っても、大型のこん虫が寄ってきて戦闘になることがある。

3．瞬間移動の薬
これを飲むと、3分間10mの範囲で好きなだけ瞬間移動ができる。しかし、3分たったのを忘れてしまって、敵にボコボコにされることがある。

4．翻訳の薬
これを飲むと、どんな生きものとでも話ができるようになる。しかし、スライムのように話ができるかどうかわからない時は、自分自身が思いっきりスライムになりきったつもりで話せば、うまくいくかもしれない。

5．変身の薬
これを飲むと、変身したい生物になれる。効果は24時間。しかし、話すことができないので4番の薬といっしょに使わないと、うたがわれて殺されるだろう。敵の行動を知るのに便利。

◆

これらの薬を扱(あつか)っている店は少なく自分で見つけださなければならない。そして、どうしても欲しかったらその店でたくさん買い物をして、福引き券をもらい、年に1回の福引き大会で当てるしかないのだ!!

●京都府向日市／松重桂一
※便利と言いきってしまっていいのだろうか。まだほかにもあったけど、よく思いつくよなぁ

サークル伝言板

※5月号の「ビルボード」で紹介した『ミッドガルド』というサークルからの伝言です。D&D®やファンタジー、AVG に RPG と多方面に活動中とかで、興味のある方はお手紙を！
(宛先)〒343　越谷市袋山1174-2　小島理恵子



僕のD&Dレポート
～史上最低の話～

かなり前の話になるが、私の作ったシナリオで演じたおもしろいTHIEFの話をしよう。この時シナリオに参加したキャラクターは3人、戦士（マニアックな奴）と、エルフ（レッドショルダーという過激な名前）と、そして問題のシーフ（学校では聖人と呼ばれている）というメンバーであった。

さて、シナリオも半分以上話が進み、いよいよメインにさしかかろうとした矢先(やさき)である。

ある部屋でグールを倒して調べると、その部屋には豪華なランタンが1つ飾られていた。しかしパーティーはそれに見むきもせず、その部屋を去ってしまった。と、それからしばらくして、シーフがいつの間にかパーティーの中からいなくなっていた……。

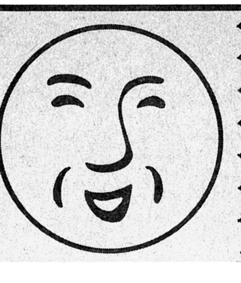
じつはこのシーフ、ランタンをひとりじめしようとしたのである。ところがこれにはワナがあって、そのランタンを取ると床が開いて落ちるしかけになっていた。そいつはみごとにひっかかり、前の戦いで傷ついていたので死んでしまった。

さいわい生き返ることはできたのだが、それ以来こいつはすっかり聖人ではなくなってしまった。D&D[Ⓡ]はプレイヤーの性格もねじまげてしまったのであった。（なんとなくなさけない話ではある。――合掌(がっしょう)）

●大分県中津市／橋本宗春
※この友人の性格をもとに戻すために、性格改良用のシナリオを書いてあげたらどうだろう？

送り先

〒102
東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG－FAN－CLUB」係



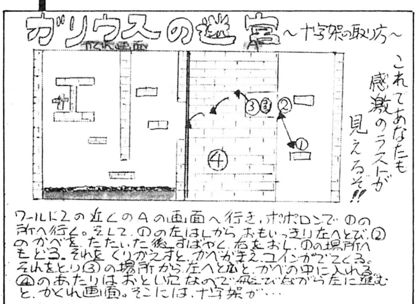
私は見つけた!! 僕は知っている!!

ガリウスの迷宮

(MSX)

徳島県麻植郡　大久保　徹

ボクは、ＭＳＸ版のガリウスの迷宮の十字架の取り方を見つけました。





大戦略II

(PC-9801)

広島県福山市　林原　寛

工作部隊の使い方でおもしろいものを発見しました。

まず、工作部隊を平地に入れます。そこで橋修復コマンドを橋以外の地形に対して行います。橋がないから、当然地形が不適でできませんよね。そこで続けて、トーチカ設置を行うのです。すると、さっき指定したヘックスが山でも海でも都市でもトーチカができてしまうのです。

レイドック

(FM-77AV)

愛知県知立市　スレイン＝ファース

７月号の『レイドック』の“6809”という数字についてFOLLOWします。

これは、エネルギーが増えるんです。しかも普通のエネルギーをくれるのに比べて多くもらえるんです。これで少しは楽になるでしょう。

それから、『キングコング２』で普通MITCHELくんは、ブーメランを４つしか持てないけれど、ブーメランを投げている内にブーメランを取ると、５つ持てます。別に意味ないですけどね。

デーモンクリスタル

(MSX)

佐賀県西松浦郡　ZETA

『デーモンクリスタル』にゲームをやらずにエンディングメッセージとミュージックを聞く方法がありました。

まず、タイトル画面でＦを押し、キーワードを〝ARPG〞と打つ。プログラムが止まるので、ダイレクトにCLS：GOTO 800と打ち込む。これでいつでもエンディングメッセージが見られますよ。

キングスナイトスペシャル

(XＩ)

山形県寒河江市　佐藤公一

XＩの『キングスナイトスペシャル』のCASTLE OF ISANDEのところの隠しコマンドを見つけたので報告します。

①４人でフォーメーションを組み、ゲームが始まったらＥＳＣキーを押してゲームを止めます。

②ＮＭＩリセットを押してから、下の文字を打ち込んで下さい。

●ＺＡＰＭＡＸ…画面上に出る弾の数が倍になる。

●ＲＥＮＳＨＡ…自分の弾が連射になる。

●ＨＰＵＰ…バイタリティーをMAXにしてくれる。

●ＰＯＷＥＲＵＰ…バイタリティーをMAXにしてくれる？

●ＹＵＫＩ…STR、MGC、SHDを全てＤを全てMAXにしてくれる(999)。

③ＥＳＣを押してゲームを始める。

上のコマンドの他にも、ＳＨＤＵＰ、10：00：01、ＳＰＵＰなどもありますが、どんな効果があるかは不明。

うってぃぽこ

(PC9801)

東京都　平林英章

『うってぃぽこ』のおもしろい裏技を紹介します。

まず、最初の画面（小屋から出る時）にディスクをぬいて置きます。すると、スタート画面で、まわりが真っ暗になります。夏の場面に行きたい時は、再びディスクをセットして左に進んで下さい。秋の場面に行きたい時は、左右左右とくり返していると、秋の最初の場面に来ますので、ディスクをセットして下さい。冬の場面に行きたい時は、夏の最初の画面がでたらディスクをぬきます。そうすると、まわりが真っ暗になります。そこで、右左右左とくり返していると、冬の最初の画面になるのでディスクをセットして下さい。アイテムは、木の玉、お金1000ゴールド、生命力60でゲームが始まります。

先の面を見たい時にでも、使って下さい。

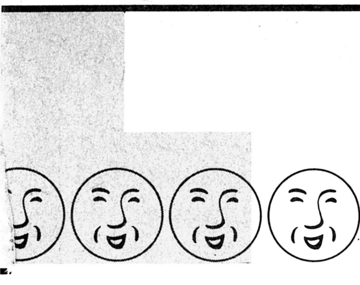
アスレチェッカー

(FM77AV)

宮城県仙台市　三浦浩知

『アスレチェッカー』のパスワードをここに発表します。

2面—ＩＳＤＩＮ
3面—ＥＩＡＭＫ
4面—ＬＺＸＵＭ
5面—ＣＬＪＱＥ
6面—ＫＯＪＪＤ
7面—ＧＡＫＬＪ
8面—ＰＷＲＵＤ



さて、熱心な読者のみんなには、すでにおなじみのはずのこのコーナー。そう、読者によるゲームの㊙・㊢・㊥情報の広場だよ。ここはみんなのお手紙だけが頼りなんだ。おもしろくなるかどうかはキミたちしだい。どんどん情報をおくってほしい。優れた情報を送ってくれた人には、コンプティーク・ネットワークの情報部員の資格が与えられ、プレゼント、部員証、そしてポイントが送られるというわけ。ポイントをためればもっとすごい特典があるんだけど、くわしくは162ページを見てね。さあ、キミたちみんなの力で、このコーナーをどんどんおもしろくしていこう！

9面―ＭＧＩＯＩ
10面―ＴＯＩＨＥ
11面―ＦＡＯＩＵ
12面―ＡＶＡＭＷ
13面―ＮＲＯＩＵ
14面―ＯＰＷＥＲ
15面―ＵＲＧＩＯ
ほかは、自力で見つけて下さい。

ぎゅわんぶらあ自己中心派

（ＰＣ8801ＳＲ）

岐阜県岐阜市　池戸泰之

勝手にPlayしてくれるコマンドを発見しました。

SHIFT＋Ｆ４を押して下さい。指導者アリでやれば、その指導者の運もつくので、もっと強くなってPlayしてくれるわけです。ただし、実戦モードでは無理です。

デウリング

（ＰＣ8801ＳＲ）

横浜市　坂間洋一

8801mkIISR用の『デウリング』でゲームが終ってから数分間エンディングの曲を聞いているとおもしろい画面を見ることが出来ます。

めぞん一刻

（ＦＭ77）

北海道和尻郡　77の響子

『めぞん一刻』でいきなりエンディングを見る方法を見つけました。

まず、ドライブ０にゲームディスクを入れ、ドライブ１にセーブできないディスクを入れてから、電源を入れる。音楽が流れたらキーを押す。メッセージが出たら、両方のディスクをぬきドライブ１にゲームディスク２を入れて何かキーを押す。ディスクが止まったら、入っているディスクをぬいて、ゲームディスク１を入れて、キーを押すと…。

ディーヴァ

（ＭＳＸ）

福島県福島市　斉藤和義

ＭＳＸ版『ディーヴァ』で隠しコマンドを発見しました。

●STOP＋SELECT＋Ｂ＋Ｏ＋Ｍで、銃が４連射になります。

●STOP＋SELECT＋Ｅ＋Ａ＋Ｇで、エネルギーをいっぱいにすることが出来ます。

ウィザードリィ

（ＦＭ―７）

岐阜市　野田泰成

『ウィザードリィ』のＦＭ版で、魔法を少し楽に打ち込む方法を見つけました。

例えば、ＤＡＬ→ＤＡＬＴＯ
ＭＩ→ＭＩＬＷＡ
ＭＯＧ→ＭＯＧＲＥＦ
などです。

ただし、残りをおぎなう時に多少時間がかかるので、時間の節約にはならないです。

トップルジップ

（ＦＭ77ＡＶ）

長野県大町市　山崎隆茂

ＦＭ77ＡＶ用『トップルジップ』のコンティニューを発見しました。

ゲームオーバーになったら、Ｆ５キーを押すと、持ちものはそのままで１面からスタートします。

ライレーン

（ＦＭ７）

宮城県仙台市　三浦浩知

ＦＭ版『ライレーン』の隠しコマンドを発見しました。

●ファンクションキーを２、４、３、５の順に押すと３つのエネルギーメーターがＦＵＬＬに。

●１、２、４、５の順で、フル装備になります。

ARGO

（ＰＣ88ＳＲ）

群馬県渋川市　岸　高志

『ＡＲＧＯ』の空の面の雲は、５キーを押しながら進めると、雲をすりぬけることが出来ます。ただし、すりぬけられない雲もいくつかあります。

大戦略

（ＭＳＸ２）

東京都町田市　黒須義之

敵国の部隊表を見る方法を発見したぞ!!

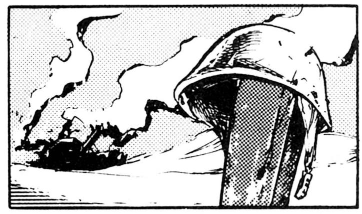
①敵国（コンピューター）のフェーズ中に、スペースキーを押します。

②コマンドメニューが表示されるので、Player Change を選択します。

③敵国（コンピューター）をUSERに変えます。スペースキーを押して、ウィンドウを消します。

④RETURNキーを押して、コマンドウィンドウを呼びます。

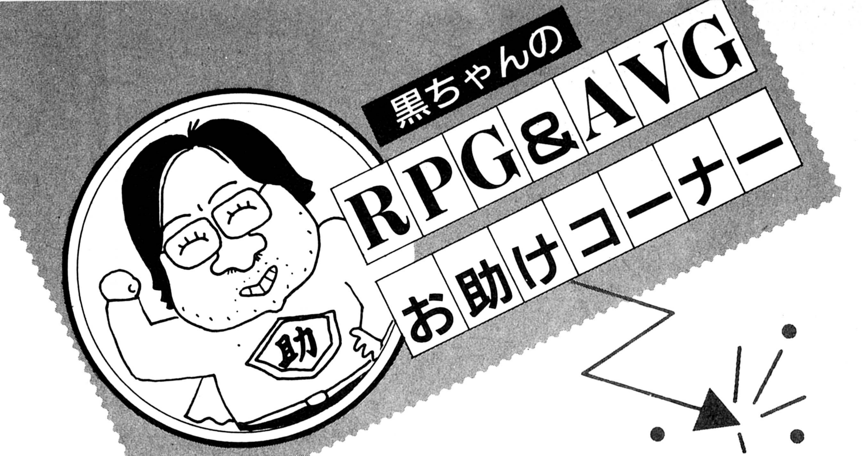
⑤Unit Chart を選択すれば、敵国の部隊表を見ることが出来ます。



あて先

〒102 東京都千代田区九段南4―7―16
市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部
「私は見つけた!!僕は知っている!!」係

イラスト／渡辺てるこ



黒ちゃんの RPG&AVG お助けコーナー

Question　●クロ先生、初めて手紙を出しました。『リ・バース』の最後の方にドラゴンが出て来ますよね。そこで光る物を置いて、ＸＸすると、「おまえが倒すのだ」と言って魔術師が消えます。それからどうすればいいんですか？　持ってる物は、剣と本とがれきとつたと光る物（下に置いてある）です。クロ先生、お願いします。

〈名なしのゴンベエ〉

Answer　●もうこうなったら戦うっきゃない！　素手でドラゴンに立ち向かうのはムチャだけど、キミは今強力な武器を持っているよね。だから迷わずドラゴンをやっつければいいんだよ。ただし、持てるものは全部持っていないと、後で困ることになるかもしれないよ。

Question　●はじめまして、クロ先生。ボクは今『天使達の午後』（ＸＩのテープ）をプレイしています。由美子が原先生にせまられたことを直子から聞き出し、由美子のところへ行って原先生の事を聞くと、ディスコから出ますよね。その後、いろいろ話しても「何考えてんの、このスケベ」と言われて、先に進めません。左へ行くとホテルがあり、入ると「あなたは金を持っていません」となり、GAME OVER になってしまいます。どうすればいいのでしょうか？

〈東京都　潤子命〉

Answer　●キミは自分の家でやるべきことを全部やっていないようだね？　左に行ってホテルに入るのは、正解なんだけど…。ホテルで必要になるお金は、家のある場所に隠されているぞ。もう一度、家の中をよく捜してみよう。

Question　●ボクは『エリカ』をやっています。この前このコーナでも「スペクトロンを壊すには…」というのがありましたが、中古屋のおやじのところで手に入れる物が見つかりません。どこを見て（探して）、何を取ればいいのですか？　それと、『くりいむレモン』の植物惑星編で巨大昆虫に襲われて先に進めません。それから、『めぞん一刻』で郁子ちゃんの家に行きたいのですが…。どうぞよろしくお願いします。

〈埼玉県北葛飾郡　円谷弘一〉

Answer　●『エリカ』の中古屋でしなければいけないことは、ユカを調べることだ。すると…。『くりいむレモン』の巨大昆虫には、超能力で戦えばいい。『めぞん一刻』の郁子ちゃんの家に行くには、とにかく電話を待とう。時がくれば、向こうからかかって来るはず。

Question　●ボクは今、『魔界復活』をやっているのですが、始めたばかりでもう詰まってしまいました。山頂で数珠（じゅず）を取ったあと、どこへ何回行っても何にも起こらないのです。どうしたらいいのか教えて下さい。たのみます！　クロ先生。

〈北海道函館市　久岡英行〉

Answer　●ここではある手がかりをくれる大事な人物に会わないといけないんだよ。境内に立ってまわりを見まわしてみよう。

Question　●こんにちは。ボクは今『ファンタジーII』をやっていますが、スクロールNに書いてあるアストラルプレーンへの行き方がわかりません。「うずまき」とは、Whirlpool だから、近くのプールが怪しいと思うのですが…。全滅しろなんで言わずにどうか教えて下さい。機種は98VM で、パーティの点数は70点です。

〈茨木県稲敷郡　糸賀昌士〉

Answer　●アストラルプレーンに行くためのワープ番号は、IMPのハッチャリを調べればわかるぞ。ワープゾーンの場所はもちろん知ってるよね！

Question　●こんにちは、クロ先生。ボクは今『ジーザス』をやっています。「コメット」で１階から６階までの全部の部屋を調べたのですが、モンスターが見つかりません。ちっとも先へ進めないし、どうしたらいいのですか？　助けて下さい。

〈長崎県長崎市　菅原直樹〉

Answer　●ここまできたら、まずモンスターを見つけることだ。どこにいるか教えちゃおうかな？　実は食料庫にいるんだ。なにっ？　見たけどいなかったって？　もっとよく調べてみよう。ほらほら、出てくるぞ〜

Question　●はじめまして、クロ先生。ボクは今、『イース』に燃えてます。Level を最大まで上げたのですが、廃坑にいるボスキャラ（分裂するコウモリ）を倒せません。倒せる武器があるなら、それを教えて下さい。倒せる武器がなければ倒すためのコツを教えて下さい。どうぞ、よろしくお頼みします。

〈岡山県井原市　友弘征一〉

Answer　●廃坑にいる分裂コウモリを倒すには、シルバー系の武器が必要だ。君は持ってるかな？　それから、こいつを倒すコツは、早すぎても遅すぎてもダメってとこかな。

●えーと、ボクは今『ジーザス』をやっています。しかし、「セラミックテープ」が見つかりません。全部の部屋を調べ回ったのですが、わからないのです。どうかおしえて下さい。

〈千葉県千葉市　伊藤孝弘〉

●う～ん。キミはすべての部屋へ行ったというけれど、それなら「セラミックテープ」を探しに行く前には行けなかった場所に行けたはずだね。そこをよ～く調べてみると見つかるよ。このゲームは何回も同じ場所に行かないと解けないことがあると言っておこうかな。

えっ、最初の時よりも行けない場所が増えてるって？　そんなこともあるかも知れない。そういう人は１号機の研究室である物を取っていなかった人だ。残念だがもう一度最初からやろう。

●ボクはＸ１版の『ラスベガス』をしています。１人目の女とやって、ディスコに行きました。ところが、カードを持っているのにディスコの中に入れません。カードを見せてもカードを渡そうとしてもダメでした。持ちものは、サイフ、カード、スキン、テレビのリモコン、指輪、りんごのしん、キャンディーです。先生、よきアドバイスをよろしくお願いします。

〈北海道山越郡　ベアーりき〉

●キミはずいぶんと難しく考えすぎているみたいだね。キミはまだ入口の前にいるだけなんだよ。そこでカードを見せたりしないで、さっさとディスコに入って、見せてくれと言われたら見せればいいんだ。くじけずにがんばってくれよ。

●クロ先生、D&Dではお金を手に入れると経験値が上がるようですけど、これは敵を倒して奪ったお金だけですか、それとも迷宮内に意味もなく落ちているお金も関係あるのですか？　教えて下さい。

〈富山県高岡市　佐野満宏〉

●敵を倒して手にいれたお金でも、迷宮の中に落ちていたお金でも、どちらでも経験値は上がるよ。ようするに冒険の間に手にいれた金額がいくらか、というのが問題なんだからね。でもダンジョンの中にだれも守るものがいない財宝がある、ということはめったにないんだ。だからあまり巨額の金貨をひろうようなことがあったら、ダンジョンマスターの設定がおかしいといわれてもしょうがないな。

●ボクはいまPC88版の『ガンダーラ』をやっています。質問なのですが、大日洞の前にある大岩がじゃまで中に入れません。どうするのですか？　それから、お守りはどこで手に入るのですか？　本に載らなかったら自殺します。そこんとこよろしくお願いします。

〈市川市　斉藤好央〉

●大日洞の前の大岩をどかすには、スタート地点の近くにいる長老に仙薬を上げて助ければいい。孫の大男タータが岩をどけてくれるぞ。お守りは、ある人を仙薬で助ければ…。



●クロ先生、ボクは『ARGO』をやっています。どうしてもイーデ山のMAPが見つかりません。壁の中の店に売っているのは知っているのですが…。いったい、どこにあるのでしょうか？　それと、GOD ARMORの場所もわかりません。クロ先生、ヨロシクお願いします。

〈兵庫県神戸市　政　和之〉

●まず、GOD ARMORの場所は、イオルコスのゴールドキーで開ける家の中だ。ゴールドキーが海の世界にあるのは、もちろん知っているよね。それから、イーデ山のＭＡＰの店は、スタート地点から壁ぞいに歩いていれば見つかるはずだよ。

●クロ先生、オレは今『ARGO』をやっています。イーデ山まで行ったのに、黄金の羊皮がどこにもありません。それに、あのライオンみたいなデカキャラが強すぎますよねー。レベルは7なのに…。質問は、黄金の羊皮の場所と、何レベルまであるのか、です。どうぞ教えて下さい。

〈山口県下関市　豊浦　量〉

●キミの捜している黄金の羊皮は、眠らずの竜が持っている。こいつの倒し方は、前にＱ＆Ａコーナで取り上げたから、それを見てくれ。それと『ARGO』のレベルＭＡＸは８だよ。もう１レベルだ。ガンバってくれたまえ。

●おこんばんは、クロ先生。ボクは今レベル20のキャラクターで『ガンダーラ』をやっています。質問なのですが、天上界のほこらの場所は知っているのですが、天上界への行き方がわかりません。羽衣も持っていますし、位も仏陀になっているのに…。古文書の通り、いちおうボクなりにやっているのですが、天上界にどうしても行けないのです。どうか行き方を教えて下さいませ。クロ先生、おたのみします。

〈岡山県倉敷市　吉田浩二〉

●吉田くん、とにかく人間界の人に話しかけまくってごらん。ある言葉を聞けるはず。その後で、大日如来に会いに行けば…。

●クロ先生、初めまして。ボクは今、愛機のPC88FRで『POP LEMON』をプレイしています。それで、どうにかシティー編の方はクリアーして、やっと学園編に入れました。しかし、守衛の女の子の所から先に進めません。どうしたら、この守衛の女の子をクリアーできるのか、教えて下さい。絶対のせて下さいね。

〈青森県鯵ヶ沢　佐藤充明〉

●守衛の女の子をクリアするには、本物の招待状を見せればいいんだ。キミはもちろん招待状を持っているよね。

●クロ先生、こんにちは。ボクは今『魔城伝説Ⅱ』をやっているのですが、World2の大きな池を渡れません。神様は「向う岸に渡りたくば、壁をうちすえろ」と言いますが、どうすればよいのですか？　クロ先生、よろしくお願いします。

〈東京都文京区　菊地結介〉

●ここの池を渡るには「愛のかけはし人形」を手に入れなければいけないんだ。この人形は、ウーのいる部屋のどこかに隠されている。こいつを捜すには、「壁をうちすえろ」を「壁を剣で突け」と考えてみれば…。その壁は、突いた時の音が少し違うから、注意して捜すこと。

●こんにちは。ボクは今『道化師殺人事件』で悩んでいます。廃墟（はいきょ）の奥の扉の鍵が見つかりません。どこにあるのでしょうか？　それと、スコップが見つからないので、木の下に埋まっている物が取れません。スコップの取り方を教えて下さい。持ちものは、団長の絵、手帳、ナイフ、書類、手鏡、ワゴンの鍵、ノート、くぎ抜きです。以上、ボクの悩みをきいて下さい。

〈静岡県三島市　中川昌治〉

●スコップを手に入れたければ、動物たちを飼っているところにある××の中のエサを○○にやってみよう。○○がエサを食べておとなしくなればスコップが手に入るぞ。鍵のほうは、もっと後になって手に入るんだけど、2つのトランプの切れ端が見つかったら、それを持ってある人物の所へいけばいいんだよ。



●ボクは、『太陽の神殿』をやっています。金の笛の修理の仕方がわかりません。どうすればよいのでしょう？　クロ先生、おねがいします。

〈東京都狛江市　古田博次〉

●キミの持ちものの中にバンドエイドがあるのに気づいているかな？　金の笛の応急処置には、これで十分だぞ。

●クロ先生、こんにちは。ボクはFM77AVで『デウリング』をやっているのですが、2階の祭だんのところがよくわかりません。カギを持っていないので、カギがかかっている部屋も調べられないし、祭だんの前にいる女の人に話しかけても、すぐ変身して殺されてしまいます。大ガラスのなぞを解いて美女から呪文を聞いても、どこにも進めません。それに1階の鏡もどうすることもできません。どうかできるだけのことに答えて下さい。持ちものは、青リンゴ、クロス、剣、くすり、魔法の水、カラスの羽根です。よろしくお願いします。

〈青森県青森市　平井裕之〉

●平井くん、祭だんの前にいる女の人は話しかけると絶対殺されるから、話しかけないでいいぞ。鏡のところは、鏡に話しかけて見よう。きっと道が開けるはずだよ。

●ボクはFM77で『エリカ』をやっています。エリカを見つけて小惑星を改造した基地に来たんですが、カードを手に入れたあとで、大きな機械のところで詰まってしまいました。どうぞよきアドバイスを！　持ちものは銃、カードキー、コード表のようなカードです。よろしくお願いします。

〈大阪府大阪市　安田貴志〉

●ここまできたらもうすぐ終わりだよ。下ばかり見ないで、後や頭上を見てみよう。きっと道は開かれるよ。

●ボクは今、『太陽の神殿』をやっています。あの片目のマスクに取り付ける赤い玉は、どこにあるのですか？　どーしてもこのゲームを解きたいんです。クロ先生、絶対に答えて下さいね。よろしくお願いします。

〈横浜市保土ヶ谷区　渓川亮司〉

●キミの捜している赤い玉は、カスティーリョの宝物室の壷（つぼ）の中にある。カスティーリョの宝物室は、重要アイテムの宝庫だ。重要アイテムの取り忘れに気をつけよう。

●こんにちは、クロ先生。ボクは『POP LEMON』というゲームをやっているのですが、えらく大変なゲームなので、全然先に進めません。それでもなんとか学園の中の保健室まで進みました。が、ここで詰まってしまいどうにもなりません。どうぞ、こんな私を助けてやって下さい。

〈東京都　中井　敬〉

●ここでは、ベッドを調べてみよう。すると、女の子が寝ているのがわかる。そこで女の子に××すると…。

●クロ先生、こんにちは。私はD&Dでダンジョンマスターをやっています。呪文についての質問なのですが、レベルが上がるごとにスペルブックに書きこめる呪文の数について、ルールブックには何も書かれていません。いくつなのでしょうか？

〈兵庫県　T・N〉

●魔法使いの呪文は最初に２つ、レベルアップするごとに１つ覚えることができるんだ。それ以外はスクロールを手にいれて、そこから書き写すことによって魔法の数を増やす事ができるよ。

●D&Dのリジェレネーションリングについて教えて下さい。それと、リングは1人2つしかつけられないのですか？

〈神奈川県横須賀市　平林　昭〉

●リジェネレーションリングは、ヒットポイントを回復させる指輪なんだ。ただし回復するのは普通の傷によるものだけで、火や酸によるやけどの傷は、このリングでは回復させられないんだ。それに失われたヒットポイントはすぐに回復するわけじゃなくて、１ターン（10分）に１点というまことにゆっくりしたペースでなおっていく。あと、このリングには再生機能もあるんだ。指なら24時間以内、手足なら１週間以内で再生するんだから便利だね。

それから、もう１つの質問だけど、D&Dの世界の住人も手足の指が20本ある。だけど、その指すべてに魔法の指輪をしてる姿なんて想像できるかい？　これは常識としての制限だけど、魔法の指輪は最大でも、左右にひとつずつしかつけられないってことにしないと、ゲームがめちゃくちゃになってしまうよ。魔法の指輪をあまり近くにおくと、相互干渉してこわれてしまう、なんて解釈してもいいんじゃないかな。



●クロ先生、ボクは今『イース』をやっています。装備は、FLAME SWORD、BATTLE ARMOR、SILVER SHIELDです。この装備が最強なのですか？　どうしても、回りに炎を回しながら2匹で攻撃してくる敵に勝てません。どうか、このボスの敵の攻略法を教えて下さい。クロ先生、よろしくお願いします。

〈神戸市中央区　高橋秀和〉

●高橋くん、キミの装備はまだ甘いぞ！　SWORDとARMORは最強だけど…。それさえ手に入れば、炎を回しているボスを簡単に倒せるはずだよ。まあ、がんばって下さい。

●こんにちは。ボクはつい最近D&Dを始めたばかりなんですが、2つ質問があります。

1．モンスターがキャラクターにあたえるダメージで、1－4／1－4／2－16（ホワイトドラゴン）となっているんですが、これはどういうことですか？

2．キャラクターはどれだけの重さにたえられるのですか？

初歩的な質問ですが、よろしくお願いします。

〈神奈川県川崎市　大友幸司〉

●まず最初の方から。モンスターのダメージが２つ以上書かれているときは、そのモンスターは１度に２回以上の攻撃をすることができるんだ。たとえばドラゴンは両方の前足の爪と、牙のはえた口をつかって攻撃してくる。だから、最初の２つは爪によるダメージ、最後のは牙によるダメージというわけなんだ。もっともブレスのほうがずっと怖いけどね。

次の質問の方だけど、D&Dのキャラクターは、コイン2400枚分（108.9kg）までの重さのものを運ぶことができるんだ。もっともこれは条件があって、たとえコイン2400枚分の重さでも、あまりかさばるものは運べないよ。

●クロ先生、ボクは88の『エリカ』をやっています。廃墟(はいきょ)の町の男に「ぷらじうむ」をもらいました。しかし、商人に宇宙船をもらうためには、かならず手離さなければなりません。どうすれば「ぷらじうむ」を手離さないで宇宙船をもらえますか？　持ちものは、レーザーガンだけです。絶対に教えて下さい。

〈山口県小月町　豊浦　量〉

●豊浦くん、宇宙船を手に入れるために、「ぷらじうむ」を手離すのはしかたないんだ。別に「ぷらじうむ」がなくてもゲームは解ける。さっさと、宇宙船をもらってしまおう。

●はじめまして、今『イース』をやっています。でも、「クレリア」で出来た剣が見つからないんです。いったいどこにあるのか教えて下さい。クロ先生、どうぞよろしくお願いします。

〈愛知県蒲郡市　鈴木勇司〉

●「クレリア」で出来た剣は、ロダの木の下をよく調べてみると…。

●ボクは今『ガンダーラ』をやっています。「畜生界」のボスが倒せません。動きを止めて、剣でつついて見たけど倒せません。LEVELは11です。2つ目の古文書以外は、すべてもっています。「天国界」、「修羅界」以外のすべての世界の全ての場所へ行きました。クロ先生、よろしくお願いします。

〈高知県高知市　小松長太郎〉

●「畜生界」のボスの弱点は頭だ。法力がきいてから頭を剣でさせば倒せるぞ。

D&Dに関する質問にたいしての答は、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

送り先

〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG & AVGお助けコーナー」係

ADVENTURE

クライヴ・バーカーに刺激されて、私はホラーっぽいAVGストーリーを作りたくなった。書いているうちに、いつしか文章はいつものブラインドコマンド式から、AVGブック式に変身してしまった。いやはやホラーの世界では、どんなことが起こるかわからない。

ただ分岐先を選んで短編小説として読んでもらうだけでもいいし、読んだブロックをメモしておいて、あとで最後のブロック通過得点表を見て、得点を計算してくれてもいい。もちろんベストスコアは 100点。75点以上なら合格だ。01から読み始めよう。

AVGノベル編

連載その26　先江　進

自分を他殺した男

01

ジムは友人の見舞いにセントクレア病院を訪れたあと、家にもどろうと病室をあとにした。廊下のかどを曲がった瞬間、まともに人とぶつかって倒れてしまった。

「だいじょうぶですか」

という声に相手の顔を見たとたん、ジムはあっと驚いた。驚いたのはジムだけではない。2人ともおたがいの顔をしばらく見つめたままだった。

「いやあ、驚きましたね。こんなに私に似た人がいるとはね」

とジムが沈黙を破った。

「ほんとですよ。一瞬、自分が目の前にいると思いましたよ」

「まさか双子の兄弟が小さいときに別れ別れになった、なんてことじゃないでしょうな」「いまは急いでいるんで、そのうちこれを縁にいっぱい飲みましょうや。都合のいいときに電話してください」

ジムに名刺を渡してから、男は立ち去った。ジムは相手が視界から消えるまで、後ろ姿を見つめていた。そしてもうひとつ奇妙なことに気がついた。

「あれっ、オレに似ているだけじゃなくて、オレと同じスーツを着ているじゃないか」

ふと自分の胸もとに目をやったとき、彼は目まいをおぼえた。今日はスーツを着てきたはずなのに、いま着ているのは古びたジャンバーだ。

ぶつかった男を追いかける ——→05

トイレに行く ——→10

02

「あんたがどうしてもっていうんなら、やってみようか」

2人がぶつかりあう寸前、ニコルソンはさっとよけた。彼の手にはナイフが握られていた。ジムの腹にささったナイフを、ニコルソンはさらに左右にえぐった。

「なぜだ。なぜ私を殺す必要があるんだ」

ニコルソンは、夜中の2時を過ぎるころ、死体をハドソン川に捨てた。

——→15

03

ジムは、あの男も病院の受付を通ったはずだから、受付係がいまの自分の名前を知っているかもしれないと考えたのだ。

「じつはまた具合いが悪くなってもどってきたんだが、ちょっと受付リストを見せてください」

「べつにかまいませんけど」

「ええーと、目がすごく悪くてね。私の名前はどこに出てますかね」

「いま交代したばかりで、あなたとはお会いしてませんわ。お名前をおっしゃってください」

「ジム・ランバートっていうんだが」

受付係はリストを調べた。

「失礼ですけど、あなたの名前はのっていませんよ」

うっかりしていた。ジムはジムではなかったのだ。**——→13**

04

「お互い大変なことになりましたね。すぐに会って対策を話し合いたいのですが、これからおじゃましていいですか」

「いやいや、こちらから出かけていくさ。あんたは体を休めていたほうがいい。住所を教えてくれたまえ」

しばらくするとニコルソンがやってきた。ドアを開けたとき、ジムはジムの体に、ニコルソンはニコルソンの体に再会した。

ジムはすぐに体を交換する方法について話しだした。

「同じようにぶつかれば、同じことが起こるかもしれない」

「もしも体がもとにもどらなかった場合にそなえて、いまはお互いの身の上について話し合おうじゃないか。友人や知人に会ったときに、うまく対処しなきゃならんからね」

身の上を話し合う ——→14

話より先にぶつかり合うことを主張する ——→02

05

ぶつかった相手は、たしか病院の出口の方へ向かったようだ。急いで出口まで走り、大きなガラスドアから外へ出て、ジムは通りの左右を見まわした。がしかし、すでにさきほどの男の姿はない。とほうにくれたジムは、ふと病院のドアに映った自分を見た。そこに

映っていたのはジムではなく、さっきぶつかった見ず知らずの男だった。
「そうだ。あの男に名刺をもらったっけ」
その名刺には、
ジム・ランバート
と書かれていた。
「えっ、あいつがオレだって！」
もらった名刺の住所に行く――→08
病院の受付に行く――→03

06

ジムは急いでセントクレア病院にもどり、受付に行った。
「ビールを飲んで、すごく具合いが悪くなったんですよ。今日いちおう退院したばかりなんだが」
「そうですか。お名前をどうぞ」
「ジム・ランバート」
受付係の女性は受付リストをしらべた。
「失礼ですけど、あなたの名前はのっていませんよ」
ジムはうっかりしていた。ジムはジムではなかったのだ。ジムはなんとか、この体の持ち主の名前を告げなければならない。――→**13**

07

ジムはいったん家にもどり、さっきわかった番号に電話をかけた。
「もしもし、あっニコルソンさん？私はさっき病院であなたとぶつかった者なんだが」
「よかったよ電話してくれて。さっき渡した名刺が最後の１枚らしくて、連絡とりようがなかったんだ。体の調子はどうかな。ねんのためポケットに入っている薬を飲んでおいたほうがいいだろう」
ジムは受話器を置いて、薬を飲んだ。
――→**04**

08

ジムは自分の体を取り戻すためには、相手の男に会う必要があると考え、即座に名刺に書いてある住所へと向かった。もちろんそれは住み慣れた自分の家だから、迷うはずはない。いつもマットの下に隠してある鍵も、すぐに見つかった。家に入ったジムは、まっさきにキッチンへと向かった。このおかしな気分を落ちつかせるために、彼は冷蔵庫からビールを出し、いっきに飲みほした。しばらくすると急に胸がむかついてきた。トイレに駆け込んだとたん、ジムはビールと昼食に食べたものの一部をはき出した。鏡を見ると、ずいぶん青い顔をしている。
「そうか。こいつは酒にすごく弱いか、体の調子がよくないんだな」
ふるえさえ出てきたジムは、ソファにぐったりと座りこみ、どうしたらよいか考えた。しだいに熱も出てきたようだ。
「これはきっと、なにかの病気にかかっていて、ビールがその病気によくなかったに違いない」
セントクレア病院に行く――→06
直接、自分の体の持ち主に連絡をとろうとする――→11



09

ジムが電話をかけるとすぐに相手が出た。
「もしもし、ニコルソンだが」
「あっ、私はセントクレア病院であなたとぶつかった者なんですが」
「それはよかった。あんたに電話をかけようとしたんだが、あなたの名刺はあなたに渡したのが最後らしくて、連絡しようがなくて困ってたんだ」
「助けてくださいよ。いまビールを飲んだら急に調子が悪くなったんです」
「そりゃたいへんだ。すぐに病院でもらった薬をのみなさい。内ポケットに入っているだろう」
ジムが急いで薬を飲むと、少し体が楽になってきた。――→**04**

10

彼はトイレに急ぎ、前身を鏡に映してみた。そこにいたのはジムではない、見ず知らずの男だった。はやしたことのない、あご髭をなぜてみた。
「そうだ。あの男に名刺をもらったっけ」
その名刺には、
ジム・ランバート
と書かれていた。
「えっ、あいつがオレだって！」
もらった名刺の住所に行く――→08
病院の受付に行く――→03

11

ジムは病院にゆくよりも、とにかく自分の体の所有者に会うことが先決だと考えた。病気のことは本人がいちばんよく知っているはずだ。
ここでジムは手に持っている自分の

名刺を見て、はたといまの自分の体の名前を知る方法を思いつき、それを実行した。しかも電話番号を知ることもできた。――→**09**

宿題A
ジムはどうやってそれを知ったのだろうか。

12

212号室にはいったとたん、そこにはバーノン医師だけではなく、２人の若いインターンがジムを待ちかまえていた。

「ニコルソンさん、病気がまた悪化したようですよ。また入院していただかなければなりません」

両側から腕を抱えられて、ジムは長い廊下を歩かされ、がんじょうな扉の向こう側へ連れてゆかれた。扉の上には、「精神科病棟」と書かれていた。

THE END

13

ここでジムは手に持っている自分の名刺を見て、はたといまの自分の体の名前を知る方法を思いつき、それを実行した。しかも電話番号を知ることもできた。

宿題A
ジムはどうやってそれを知ったのだろうか。

「ごめん、ごめん。今日の私は調子が悪くて、しゃべっていることもおかしくなっちゃうんだ。じつは私の名前は、ヒューバート・ニコルソンというんだ」

受付係はふたたび受付リストを調べたあと、電話をかけた。

「バーノン先生、今日退院されたニコルソンさんが、急に具合いが悪くなったそうです。あっ、そうですか。はい、そうします。」

受付係はジムに212号室に行くよう告げた。ジムが階段の方へ向かうと、彼女はすぐに受話器を取り上げた。

「先生、この方おかしいんですよ。初め自分の名前はジム・ランバートだと名乗ったんです」

「そうか、ハイマン病がなおったものと思ったのに、なおったどころか脳に障害が出てしまったようだ」

「やっぱり頭がおかしかったんですね」

ジムは受付係の様子がおかしかったので、こっそりともどり、彼女が電話で話したことをきいてしまった。

このまま212号室へ行く――→**12**
いったん家へ帰る――→**07**

14

それから２人は、お互いの仕事、友人関係、生まれてから体験してきたことなどを詳細にわたって教えあった。

別れるときになって、ニコルソンは言った。

「あんたがいまかかっている病気は、甘いものをたくさん食べると調子がよくなるんだ」

ニコルソンが去ったあと、ジムは腹もへっていたし、甘いものがいいといわれたので、冷蔵庫からチェリーケーキを出して、コーラをのみながら２切れも食べた。そして今日は早く寝ることにした。２時をまわったころだろうか、ジムは胃の痛みで目がさめた。起き上がろうとしたが、体が動かない。痛みは体中に広がっていった。うめき声も音にならないほど、ジムの体は弱っていた。その苦しみが急になくなったとき、ジムは自分が死につつあるのを知った。死のうとしているのに、なぜか頭ははっきりしている。

「そうか。ニコルソンは嘘をついたんだ。甘いものはこの病気に最大の敵だったんだ」ニコルソンは夜中にジムの家にもどってきて、死体をハドソン川に捨てた。――→**15**

15

ジムの魂が宿っていたニコルソンの体が死んでから１日たった。ハドソン川の川底で腐りかけたころ、ジムの魂が体から遊離して、ジムの家に向かった。

そのころジムになりすましたニコルソンは、テレビで野球を見ていた。投手の投げたボールが打者の頭に当たった瞬間、不思議なことに彼の頭にも衝撃が走った。

そのとたん、彼は急にハドソン川に捨てた死体が気になりだした。野球を見ていたいという気持ちと、ハドソン川に行こうという気持ちが脳の中で対立した。ジムの魂に導かれるままにハドソン川のほとりにやってきたニコルソン。彼の体が川面を打った瞬間、ニコルソンの魂は川底へと吸い込まれていった。

橋げたの鉄の階段を登りきったとき、ジムは心身ともにジムにもどっていた。水をしたたらせながら立ち去るジムの後ろ姿をみて、１人のバッグレディがつぶやいた。

「おやまあ、てっきり自殺だと思ったら、川底からなにかひろってきたのかねえ」

THE END

ブロック通過得点表

1	0点	9	+5点
2	+20点	10	+20点
3	+20点	11	+20点
4	+10点	12	−20点
5	+10点	13	+10点
6	+5点	14	+5点
7	+20点	15	0点
8	+5点		

解決編

誌上体験アドベンチャー 《7月号》
ロストワールド パート2

谷の下にある穴に入るにはどうすればいいか？これが７月号の問題だったよね。答えは簡単。６月号のパート１で使用したロープを木に結びつけ、それをつたって降りてゆけばいいわけだ。パート１をしっかり読んでいれば、トムの持ち物は分かっているだろうから、じつに答は簡単というわけ。

正解者の中から抽選の結果、長野県松本市の木谷司くん、大阪府大阪市の辻正則くん、熊本県熊本市の岡一くん他２名にコンプティークのオリジナルＴシャツが当りました。多数の応募どうもありがとう。これからもたくさんの応募を待ってます。

宿題と応募方法

今回の宿題はひとつ。応募者の中から正解者には、抽選で５名の人にコンプティークのオリジナルＴシャツをプレゼントします。なお、８月号の解決編は１０月号で、今号の解決編は１１月号で発表します。

宿題A

ジムは、どうやって体が入れ替わってしまった相手の電話番号を調べたのでしょうか？　これを答えて下さい。

Concept & Script : KUROHDO MATSUGAE

Visual Work : BLACK POINT

聖(セント)エルザクルセイダーズ

St. ELZA CRUSADERS

ACT6
All(オール) Together(トゥゲザー) Now(ナウ)



うェーん、チクリンが誘拐されちゃったよう。それにオトシマエはのびちゃってるし、姫とミホはミス・ランドルフにつかまっちゃったし、クルセイダーズ大ピンチ！ ハラハラドキドキのACT6スタート!!

CAMERA EYE 1

呼吸ピッタリも当然かな？だって2人は例の、ホラ……

2つの小さな人影が夕暮れのせまる裏通りを猛スピードで駆けぬけていく。2人のスピードはまったく同じだが、片方が人や障害物にでっくわすと、もう一方がそのわきをスルリと抜けて先へ行く。抜きつ抜かれつのそのレースを遠くから見ていると、先をあらそっているというよりは、2人がつぎつぎとバトンタッチをくりかえすリレーのように思えてくる。先に行ったほうがあとからくるほうのために障害を取りのぞいていくから、トータルとして2人のスピードはほとんど落ちないのだ。驚くべきコンビネーション！

が、テレビ局の別館の前をすこし行ったところで、市ヶ谷から麹町に向かう通りに出た2人は、バッタリと立ちどまってしまった。じゅずつなぎに渋滞している車が彼らの行く手をはばんだのだ。

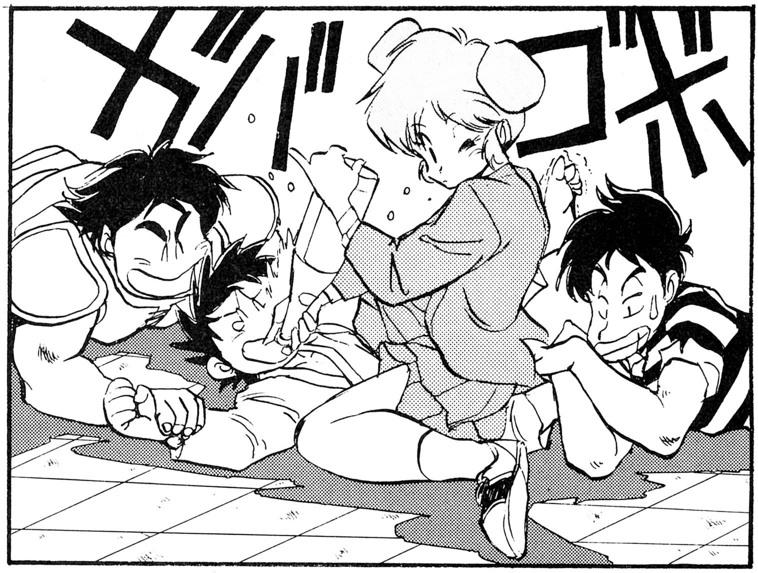
一方の人影が手近な空車のタクシーのドアをノックした。あわてててドアを開いた運転手がバックミラーごしに見た顔は、目のクリクリっとした小学生かと思うくらいの男の子だった。

「ボウヤ、どこまでだい？」

「あっち側」

「あっち？」

運転手が聞きかえすのと、男の子が反対側のドアを開けておりたのがほとんど同時だった。運転手がポカンとした表情でバックミラーを見上げていると、今おりたばかりの男の子とソックリのかわいい顔がもうひとつ乗りこんできて、「おじさん、ありがとう」と言ってニッコリ笑い、同じように反対側へ通り抜けていった。



2人の男の子はふたたび裏通りに入りこみ、絶妙なリレーをくりかえしながら進んでいく。そして、もうすぐ四谷の駅前に出るというところで、2人はいきなり右手の大きな門の中に走りこんだ。聖母像のレリーフの下に彫ってある文字は『聖エルザ学園』。

校舎のあいだをつっきった2人は、迷わずある建物に駆けこみ、ひとつのドアをノックもせずに引きあけた。

とたんに、その部屋の中でくりひろげられていた大騒ぎがピタッとやんだ。

「な、な、なんだい、いきなり！」

無精ヒゲをはやした小ぶとりの男がうろたえた顔で立ちあがった。

「バカ、足をはなすなって言ったろ、安田のウスノロめ！」

「何してるんですか？」

双子の男の子の一方がたずねた。

「見りゃわかるだろ。この石頭のガキに、オトナのつきあい方を教えてんだ」

そう言ったアメフトのユニホームの

前号までのあらすじ

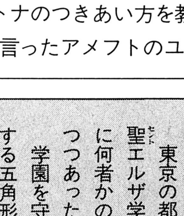
東京の都心に位置する聖エルザ学園には、密かに何者かの黒い手がのびつつあった。

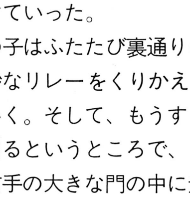
学園を守る使命を象徴する五角形のペンダントを身に帯びた5人の生徒たち——ミホ、チクリン、オトシマエ、姫、コックリさんが集結した。

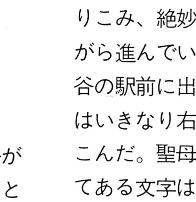
『敵』はオトシマエとミホの空手部をつぶしにかかり、オトシマエが『敵』の手先・巨漢の水谷と決闘する。が、不可解にも水谷は見かけの勝利をオトシマエにゆずった。

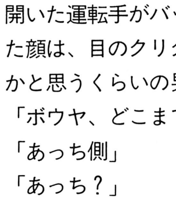
存続が決まった空手部には、オトシマエの後輩の若松をはじめ、大杉・松岡・安田のデコボコトリオ、双子のシンイチロー・ヤスジロー兄弟、ハーフのキャティ、それに水谷の旧友（？）伊勢といったメンバーがぞくぞくと入部してきた。

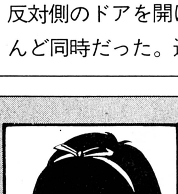
だが、オトシマエは水谷の必殺技に倒れ、チクリンは『敵』のアジトに誘拐される。チクリンの行方の手がかりを発見した姫とミホの前にも、『敵』側教師ミス・ランドルフが立ちはだかった……。


織倉美保


小栗まなみ

乙島恵利



白雪和子


宇奈月京平

CHICKLIN 1

天井裏から目撃した光景――あたしはたまらず叫んでた

(な、なんで滝沢礼子がこんなとこにいるワケ――！)

あたしは自分のオメメをうたがっちゃったわヨ。きのう東京郊外の山ン中までワザワザあいつンちをたずねていった姫とオトシマエの話じゃあ、『敵』と滝沢は同じグループじゃないらしいってことになってたはずよ。なのに、あたしがユーカイされて連れこまれた『敵』のアジトに、滝沢の姿があるなんて……。

(ん？　まってよ。さっき、あたしをヌードにして調べようなんて言ってたヤーラシイ男たちは、『侵入者です！』って声を聞いてとびだしてったんじゃなかったっけ――？)

あたしは慎重に天井板のすき間をもうすこしおし広げた。

(ヤッパシ、侵入者って滝沢のことだったんだワ！)

滝沢礼子はうしろ手にしばられているらしく両手を背後にまわし、黒マスクで顔をかくした男たちに両肩をつかまれて、汚ない床板の上にひざまづいている。そのネコみたいなキツーイ目は、正面の壁の前に立っている細身の男を、いまにもおどりかからんばかりにヒタと見すえている。

「フッフッフ……」

細身の男が黒マスクの下で笑った。

(あれェ、どっかで聞いたよーな声)

「飛んで火に入る夏の虫とはよくいったものだな。おまえの動きを封じろという指令を、ついきのうの夜に受けとったばかりなのに、おまえのほうから捕まりにきてくれるとは。白雪の孫娘やその仲間どもの意外なしぶとさとくらべると、ずいぶんかわいいぞ……」

「ふん、あんなトンマな連中といっしょにされたらかなわないわ。でも、そっちはもっとトロいじゃないの。さっきは自慢の手下が乙島にやられちゃうし、みっともないわよ、森崎教頭！」

(もりさきって、マサカ、教頭！)

でも、ズボシだったらしい。ぐっとことばにつまった細身の男は、怒りに肩をふるわせながら滝沢に歩みよると、力いっぱいほっぺをはりとばした。

「キャッ！」

短かい悲鳴をあげて、滝沢の体がふっとんだ。

「逃げられんように、死ぬほど痛い目にあわせてやれっ！」

森崎のひと声で、ほかの黒マスクがどっと滝沢をとりかこみ、下品な笑いをもらしながらわれがちに制服に手をのばした。

(なにスル気っ。いっくら相手が滝沢だって、女のコひとりに――)

と、そのとき手下のひとりが叫んだ。

「この女、例のモノをもっていますっ」

「なにっ!?」

ふりむいた森崎教頭に、男が滝沢から奪ったものをさしだした。

「あ、あたしのペンダント!!」

あわてて自分の口をおさえたけど、わーん、もう手遅れヨッ！

男は、空手着姿の少年の両手をつかんでタタミの上におさえこんでいる。そして野球のアンダーシャツを着た小ぶとりの男とラグビーのジャージー姿のノッポが少年の両足をもっている。

「ほーらイッキよ、イッキイッキ！」

スカートの乱れも気にせずに少年の上にまたがって奇声をあげているのは、ブロンドの髪の女の子だ。彼女は、空手少年の口をムリヤリこじあけて、一升ビンの酒を注ぎこもうとしていた。

「そんなことしてる場合じゃないですよっ！　織倉さん知りませんか？」

「ミホちゃん？　さあ……」

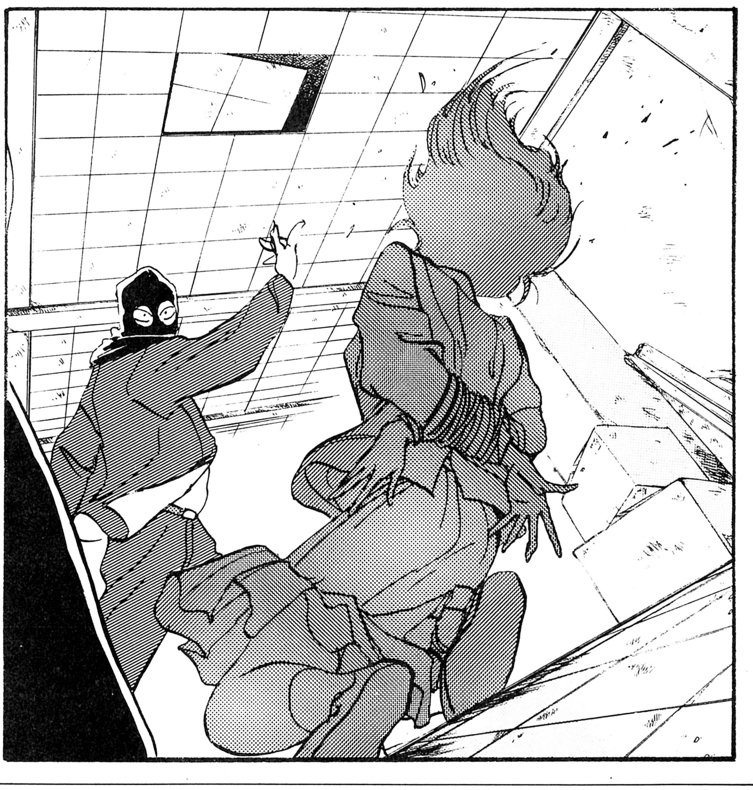
「ホワット？　どしました、ボーイズ」

「たいへんなんですっ！」

双子の男の子が同時に叫んだ。

「織倉さんのお友だちが、ついさっき誘拐されちゃったんです！」

「ユーカイ!?」



MIHO

ミス・ランドルフの手がツッと姫の首すじにのびてくっ！

「ホホホホホホホホ……」

ミス・ランドルフの笑い声が部屋じゅうに響きわたり、開けはなしてあるドアのむこうまでもれていった。日ごろからミス・ランドルフの厳しさに恐れをなしている寮生たちも、いったい何ごとだろうとドアのかげから首をのぞかせはじめた。

（そうか――ミス・ランドルフはわざと大声で笑ったんだわ。寮生たちの注目を集めて、わたしと姫がこのチクリンの部屋に入りこんでいたことを、大げさな事件にデッチあげる気なのね。目撃者が多ければ多いほど、無断侵入の事実は動かなくなる。そして……）

ミス・ランドルフは、寮生がじゅうぶん集まってきたとみるや、ツカツカとわたしたちのほうに歩みよった。

「他人の部屋に無断で入りこんで、いったい何をしてらしたの？　まさかコソ泥のまねごとまで……あらっ、これは何かしら？」

ミス・ランドルフは、姫の首のくさりを目ざとく見つけると、サッとすばやくたぐった。

「この五角形のペンダント……」

そうわざとらしくつぶやくなり、ミス・ランドルフはペンダントを高々とかかげた。くさりに首を引っぱられて、姫の表情が苦しげにゆがむ。それを気にもとめずに、ミス・ランドルフは戸口の寮生たちにむかって言った。

「ねえ、みなさん。このペンダントに見おぼえございませんこと？」

「たしか、同じものをまなみさんが」

「ええ、小栗さんのです、それ！」

戸口の女の子たちがうなずきあう。

（しまった。これじゃ、姫のペンダントが取りあげられちゃう！）

姫はくやしそうに唇をかみしめてる。

（こ、こうなったら――！）

「先生、そ、それは姫……いえ、白雪先輩のものです。わたしだって、ほら……同じものを！」

「ミホっ！」

姫の鋭い声がとんだ。でも、そのときにはもう、わたしは胸から自分のペンダントを取りだしてしまっていた。

「ほう、こんなめずらしいペンダントを新入生のあなたまで持ってらしたとはねえ。白雪さんと織倉さん、そして小栗さんと、一見なんの関係もなさそうなお3人が、どうして同じペンダントをしてらっしゃるのかしら？」

「そ、それは……」

「いいでしょう。そのことも無断入室のワケも、舎監室でゆっくりとうかがうことにするわ……」

勝ちほこった笑みを唇のはしに浮かべながら、ミス・ランドルフは姫とわたしにあとについてくるように命じ、先頭に立って部屋を出かかった。

そのとき、戸口の寮生をかきわけて、ブロンドの髪の女の子が部屋の中にとびこんできて、ミス・ランドルフにヒシッとすがりついた。

「ヘルプ、ヘルプ・ミー！　ティーチャー、ち、ちかん、寮の中に!!」

（キャティ――！）

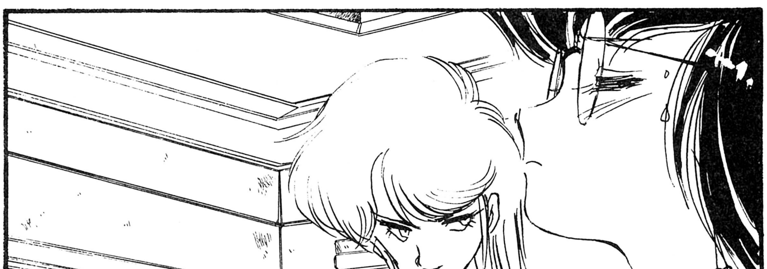
ブロンドの少女は、空手部に入部したばかりのキャティ・フナダだった。髪は乱れ、ひきさかれたブラウスからはまっ白な肩と腕がのぞいている。

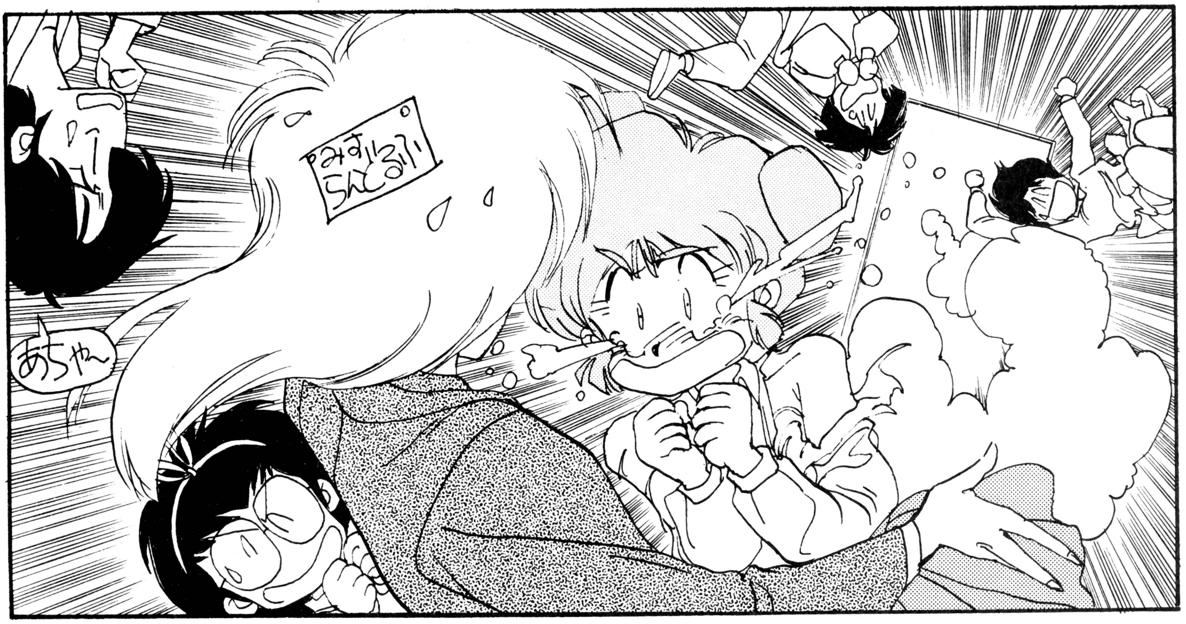
「キャーッ、キャーッ！」

寮の下の階から、つぎつぎと女の子の悲鳴があがった。

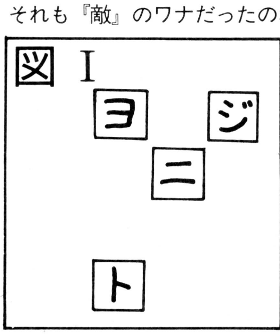
「す、すぐ行きますっ。白雪さん、織倉さん、あなたがたはこの部屋にいなさい。外からカギをかけときますから、逃げようとしてもムダですよっ！　さあ、ほかのみんなは近くの部屋にかくれるのよっ！」

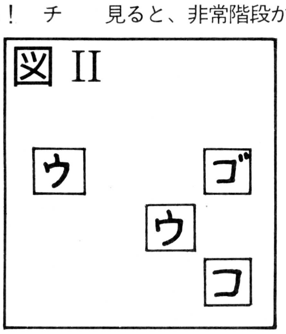
ミス・ランドルフはそう言い残すと、ドアをバタンと閉めて出ていった。わ

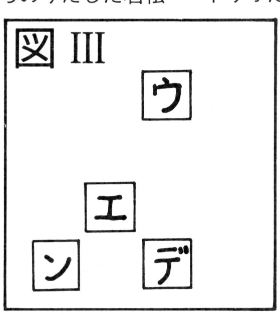


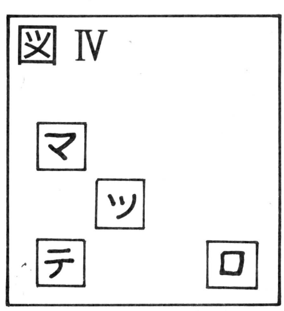


たしはすぐにドアのとっ手にとびついたけど、すでにカギがかけられたあとだった。
「姫、どうしよう……」
「ダイジョブ、ダイジョブよ！」
　ベッドのうしろから元気な声がしたと思ったら、女の子がひそり、ピョンと勢いよくとびだしてきた。
「キャティ！」
「ワタシのぷれい、アカデミー賞とれるネ。ちかん、あれウソよ。デモ、ちかんにピッタリの３人、ほんとに寮の中逃げまわってるアルヨ。今のうちにエスケープしまショ♡」
「で、でも、どうして――？」
「アッ、言い忘れてタ。あのネ、みほサンのオトモダチ、まなみサン、ユーカイされたアルヨ。それで、アタシたち空手部のメンバー、あなたたち探しまわったのネ。コワーいティーチャーにつかまってルの知って、ひと芝居うったワケヨ」
「やっぱり、あの手紙はチクリンあて、それも『敵』のワナだったのね！　チクリンが消えた場所は東郷記念公園でしょ？」
　姫がキャティにたずねた。
「オー、さすがクレバーで有名な白雪サン。その通りアルヨ！」
「姫、なぜわかったの？」
「手紙の暗号部分に、チクリンのカバンから見つかった穴のあいた紙をあててごらんなさい。あ、それじゃ裏がえしよ。ほら、こうやって穴から見える文字を左上から横に読むのよ（図Ⅰ参照）。それから、上の紙を90度ずつ右に回転させながら読むと（図Ⅱ→図Ⅲ→図Ⅳ参照）……」
「ヨジニト、ウゴウコ、ウエンデ、マツテロ。よじにとうごうこうえんでまつてろ。４時に東郷公園で待ってろ。あっ、そうだったのね！」
「でも、ミス・ランドルフにカギをかけられてしまったわ……」
「だから、ダイジョブって言ったアルネ。ホラ♡」
　窓をあけたキャティの指さすほうを見ると、非常階段からのりだした若松クン！　そのうしろには双子のシンイチローとヤスジローの顔も見える。
　若松クンの投げてくれたロープを窓ワクにむすびつけ、それをつたってわたしと姫は非常階段におり立った。キャティも破れたブラウスの上にツンツルテンのチクリンのセーターをムリヤリ着こんであとに続いた。
　オトシマエはまだしばらく動けないだろうという姫の判断で、わたしたちはそのまま東郷記念公園にむかった。
「あれ？　３人のチカン役って、もしかして……」
　ビックリするくらいチョコマカと動きの速い双子を先頭に裏通りを走りながら、わたしはキャティにたずねた。
「イエース。ホラ、ティーチャーをまいた３人、バックから追ってくるヨ」
　ふりかえったわたしは。こんな非常時なのに思わずプッとふきだしそうになった。はるか後方を駆けてるのは、まだハンカチやタオルで覆面をしたままの、大杉、松岡、安田のデコボコ・トリオだったのだ！









CHICKLIN 2

オカシ・パワーだけじゃない。見よ、このワザ、この勇姿!!



　黒マスクの怪人どもの顔が、天井裏にひそんでるあたしのほうをいっせいにふりあおいだ。
（ヌググッ……あたしの美声ったら、なんて通りがいいの。どーしよ、完全に見つかっちゃったわヨ。今さらネズミの鳴きマネしたってダメだろーな。えーい、こーなったら、あたしの強いトコ見せてやるしかないワッ！）
　あたしは天井板をガバッと引きはがして、怪人たちのまん中にとびおりた。
「やいやいやいやいやいっ！　そのペンダント返しやがれっ。もとはといえば、それはあたしンだぞっ!!」
　あたしはオトシマエのべらんめえ調をマネてせいいっぱいスゴんだ。
（アレ、変よ？　だれもビビんない。それどころか笑ってるじゃない！）
「ハッハッハッ。そうだったのか。これでおまえを調べる必要もなくなった」
「そ、そーよ。あたしのヌードを見れなくって残念だったわネッ」
　男たちはとうとうゲラゲラ笑いだした。
「何がおかしいのっ。だいたいネエ、あんたたちヒキョーよ。ニセの暗号使ったり、睡眠薬かがせたりしてサ。そいでもって、こんどは滝沢ひとりを大の男がよってたかってイタぶろーなんて。滝沢はあたしのことさんざバカにしたあげく、ペンダントもち逃げしたニックイやつだけど、あんたたちみたいなうす汚ない連中の毒牙にかかろーとしてンのを、このチクリンさまは見すごせないんだいっ！」
　あたしは怒りにまかせてイッキにまくしたてた。けど、な、なんてこと。男たちのなかには、おナカをおさえたまま床にブッ倒れて笑ってるのもいる。
「だったらどうだっていうんだ？」
　ヒーヒー苦しそうにあえぎながら、ひとりがあたしに聞いた。
「ぬ、ぬわんだとっ！　モーあったまきちゃったかンね。あんたたちなんか、みな殺しにしてやるワっ!!」
　あたしは、そー叫ぶがはやいか、ポッケにしのばせてあったニセキャンディーをひとつかみ床の上に投げつけた。中にしこんだカンシャク弾が、パンパンパンとつぎつぎにはじける。
「アハハハ、なんだこの子どもだましは……むっ、ハ、ハックション！」
　男たちはもうもうとたちこめるコショウまじりの煙をモロに吸いこんで、クシャミ地獄にはまりこんだ。
「作戦成功、ザマーごらん！　でも、こんなモンですむと思ったら大まちがいだかンねっ!!」
　あたしはさっき天井裏から目をつけといた部屋のスミに突進した。あたしの大事なリュック！——その中身を床の上にブチまけると、あたしは総攻撃を開始した。携帯用の果物ナイフやフォークはモチそのまんま武器になるけど、ペーパーのお皿だって実はまわりの保護テープをはがせば超ゴクうすの刃がしこんである。
　そう——ちっちゃなときから、おウチの掛けじくを何本むこうがすけて見えるくらいボロボロにしたかわかんないくらい、あたしはダーツの名人。あたしにかかれば、どんなカルーイものだって鋭い武器に変身しちゃうのよっ。そらっ、目にもとまらぬツマようじの速射をくらえっ！
　あたしはようしゃなく目をねらった。が、『敵』もようやく奇襲から立ち直り、体ごと突っこんでくる。あたしは死にもの狂いでナイフをふるった。そして、最後の武器を取りだす。リュックのヒモにしこんだピアノ線をツッと引くと、先には金具に見せかけた重くて鋭利な刃がついてくる。
　あたしはもう、最終兵器をムチャクチャにふりまわした。血しぶきが霧のように舞いあがり、男たちの絶叫がたて続けにおこった。
　と、そのとき、あたしの背後のドアが、ギーッとブキミなきしみ音をたてて開いた！

HIME 白いハンカチのそばには……もしかして、またも滝沢さんが!?

「姫、ちょっとこれを――！」

ミホの呼ぶ声がした。私とミホ、そして途中で追いついてきた3人を加えた空手部のみんなは、東郷記念公園につくとすぐに手分けして手がかりになりそうなものを探しはじめたのだ。もう太陽は見えず、空に残る光とついたばかりの水銀灯だけがたよりだ。私の心にわずかずつあせりが頭をもたげはじめたときだった。

「何か見つけた？　ミホ」

「こ、こんなものが……」

ミホがこわごわと指でつまみあげているのは、クシャクシャになったごくふつうの白いハンカチだった。私はソッと鼻を近づけてみた。

「これは……ほとんど揮発してるけど、あきらかにクロロホルムの匂いよ」

「じゃ、チクリンはこれで眠らされてどこかへ……」

「ミホ、それをどこで見つけたの？」

ミホが指さしたのは、あるベンチの下だった。キラリと光るものが――。

「オハジキ？　ひとつ、ふたつ、みっつ……3個が三角形に並んでいるわ」

「あっ、姫。ハンカチがあったのはちょうどそのまん中です！」

「意図的にハンカチのまわりに並べたとすれば……」

私は駆けよってきたシンイチローとヤスジローのほうをふりむいた。

「ねえ、チクリンが誘拐されたことを私たちに知らせるように言ったのは、どんな人だった？　私服のチクリンを聖エルザの生徒とわかったということは、やはり……」

「そーだよ。聖エルザの制服を着た女の人だったよナ、ヤスジロー」

「うん。目つきがこー鋭くって、まるでネコみたいだったネ、シンイチロー」

私はオハジキをひろう手をとめてミホの顔を見た。

「姫、それはもしかして……。でも、滝沢さんがどうしてチクリンが誘拐されたことをわたしたちに？」

「さあ、それは……でも、滝沢さんなら私たちとチクリンとの関係を知ってる。シンイチローくんたちが空手部の部員になったのも、どこかで見ていたかもしれないし……」

「ああ、そーいや、ほかにもエルザの生徒が歩いてたのに、まっすぐぼくらのほうに来て言ったよナ、ヤスジロー」

ヤスジローはコクンとうなずいた。

私はいきおいよく立ちあがった。

「やっぱり滝沢さんだわ。だとすれば、このオハジキは……。みんな、公園の周囲の道の角や交差点を探してオハジキを見つけてちょうだい。そして五分たったらまたここへ集合――」

私が言い終わらないうちに、みんなは四方八方へ散っていった。

この界わいは私が生まれ育った庭のようなもの。地面に道路の見取図を書いて、つぎつぎと集まってくるオハジキをその上に並べていった。

「おいらにゃ、さっぱりわかんネェ」

安田が間のぬけた声で言うのを、キャティが「シッ」と黙らせた。

その瞬間、私の脳裏に電光が走った。

「わかった！　みんな、私のあとについて来てっ!!」

私たちは走った。空はもう青黒く沈み、街灯の明かりだけがたよりだったが、私たちの行く先々には新しいオハジキが着実に1個ずつ見つかった。

「オウ、きみたちは空手部の……」

木刀を肩にかついだ長髪の男が、私たちの前に立っていた。



「伊勢さん……どうしてここへ？」

ミホがその男にたずねた。

「それはこっちのセリフだぜ。ぼくは、水谷のあとをつけてきたんだ。ヤツはこの建物の中に消えた……」

そう言って、伊勢が木刀でツタのからまる古い建物を示したときだった。

「キャーッ！」

建物の奥から、ほそい、が、布をさくような悲鳴がもれた！

CHICKLIN 3

バ、バケモノよ！　オカシのこんなメにあわなきゃいけな

そいつが部屋にのっそり入ってきたことなんて、あたしには気づくゆとりさえなかった。

去年の秋に聖エルザに編入し、姫やオトシマエとめぐり会って以来、『敵』との戦いを想定してイロイロあたしなりの武器を工夫し、意のままにあつかえるよう練習もつんできた。でも、こうやって実戦やンのは初体験。なンたって成りゆきでこーなっちゃったんだし、あたしもカーッと頭に血がのぼって恐いなんて思ってるヒマはなかった。それに『敵』もあたしをタップリなめきってくれてたから、奇襲攻撃が成功し、あたしの思いどおりの戦いができていた。

だけど、『敵』はさすがに戦闘訓練をつんでるらしく、じょじょに態勢をバンカイしてきた。滝沢も空手だか拳法だかの心得があるらしくてあたしに加勢して戦ったけど、しょせん頭数も体力もおとるあたしたち。こちらの不利はハッキリしつつあった。なのに、さらにそこへ……。

ひとりを壁にたたきつけた滝沢が、あたしのほうをふりかえってハッと表情をこわばらせた。

「トンマさん、うしろ！」

ト、トンマって……いや、それは聞かなかったことにして、とりあえずあたしは身を引きざま背後をふりかえった。

「な、なによ、これ……」

ドアの前に立ちはだかっていたのは、やっぱり黒マスクをかぶってるけどとても人間とは思えない、雲をつくほどの大男だった！

「や、ちょうどいいところへ来てくれた。このうるさい小娘どもを黙らせろ。さっきの失態のつぐないだぞっ！」

黒マスクをかぶり直しながらヨロヨロと立ちあがった教頭が、その大男にむかって怒鳴った。それとともに、ほかの黒マスクたちも身がまえながらあたしたちのまわりをとりかこんだ。

滝沢がすばやくあたしに背中を合わせる。滝沢が教頭をはじめとする数人と対峙し、あたしが大男ひとりとニラミあう布陣になった。

大男は特別なかまえをとるわけではなかったが、マスクの中の目が部屋の中を鋭く見わたして一歩二歩と横に足を運ぶと、その大迫力におされて、あたしたちもほかの男たちもその動きにつれてジリジリ移動した。

「フンだ、こんなヤツ、ウドの大木じゃないのっ！」

ニラミ合いにじれたあたしは、そう叫ぶと同時に、最終兵器を力いっぱい大男めがけて投げつけた。にぶい光をはなちながら、銀色の刃が大男の顔をめがけて飛ぶ。

大男はそれをよけずに、顔にあたる寸前。目にもとまらぬすばやさで片手をふるうと、ピアノ線をガッとつかみとった。刃がそのにぎりこぶしを中心にグルリと回転し、そのすぐ横にいた黒マスクの男の肩を直撃した。

「ギャッ！」

肩を切りさかれた男が悲鳴をあげてよろけた。

（ど、どーなっちゃってンのっ！）

あたしは一瞬当惑してしまった。

が、大男は、こんどはあたしと大男の手のあいだに張られたピアノ線をぐっとたぐると、手の皮が破れるのもかまわずにブチッとちぎってしまった。

「おまえは乙島の仲間か……」

大男が重おもしい声でボソッと言った。

あたしは、わけがわからなくなって反射的にコクンとうなずいてしまった。

「やっぱり、そうか……」

男はそうつぶやくと、ピアノ線を床にすて、おもむろに戦闘のかまえに入った。太く重量感のあるしなやかなバネが、ぐっと力をためこんでいくような動きだった。

最終兵器を奪われてしまったあたしは、その動きを見たとたん、頭からバケツで冷水をあびせられたように、はじめて恐怖がドッとおしよせてくるのを感じた。

「キャーッ！」

それまでいっぱいに張りつめていた緊張の糸がプツンと切れ、おさえようもなく悲鳴がノドをついてほとばしった。と同時に、体中の筋肉がキュッとすくみ、あたしは思わず目をかたくつむって床にしゃがみこんでしまった。↙



それからは、いったい何が起こったのか、サッパリわからなかった。いや、どんなに恐ろしいことが起こったとしても、あたしは自分と自分のまわりで現在進行しつつあることを、いっさいがっさい拒否しようとしていたのだ。

（ここにいるのはあたしじゃない。あたしは大好きなオカシを買いにきたんだ。今月のおこづかいの残りを計算し、ミツコとあれこれ相談しながら、ショーウインドウの前でイッチャン楽しい時間をすごしてる。『ね、ね、ミツコ、あのトリュフっておいしそーっ♡』『バカね、あんな日もちの悪いの買ったら一週間もたないワよ』『じゃ、あれだけ

買いだめにきたはずなのに、どーしていのっ。もーイヤっ！

お店で食べてこーよ』『そーしちゃおっか！』『ウン♡』……)

でも、そーやってあたしが現実逃避の空想にドップリつかっているあいだも、あたりはものすごい格闘の音と声にみちていた。ようはあたしがボーゼン自失していただけ。滝沢の鋭い気合いも聞こえていた。

（滝沢はまだガンバッてんのネ。あ↗いつもあんがいリッパなもんじゃない。見直しちゃったワ。でも、それも時間の問題よ。あんなバケモノみたいな大男にはかないっこない。そのうちあたしみたいに……あたしみたいに……アレッ、あたしちっともやられてないわヨッ!?)

ハッと気がついて、あたしは顔をおおっていた両手をどけてあたりをキョロキョロ見まわした。

２つあるドアの一方から、ボロボロになった黒マスクたちが倒れた味方の体をかかえながら急いで逃げだしていくところだった。

「水谷、裏切り者が無事でいられると思うなよ！」

教頭が捨てゼリフを残して最後に出ていった。↙



水谷と呼ばれた大男は、黒マスクを失いながらもほとんど無傷で立っていた。あたしをはさんで部屋の反対側には、肩を激しく上下させて荒い息をはいてる滝沢がいた。

（裏切り……ってことは、この大男があたしたちを救ってくれたの!?）

あたしは水谷と滝沢をかわるがわる見ながらノロノロと立ちあがった。

そのときだった。階下でドスンとにぶい響きが起こったと思うと、ドヤドヤと建物の中に駆けこんでくるいくつもの足音が聞こえた。

「上の階らしいわ！」

（あの声は——！）

階段をのぼりだす音が続いた。黒マスクたちが逃げたのとは逆のドアのほうだ。あたしはドアに突進してそれを開けはなった。

「姫っ!!」

「チクリンっ、無事だったのね！」

階段の途中の踊り場に立った姫が叫んだ。が、つぎの瞬間、歓喜にみちた表情がサッと緊張した。

「あなたは、滝沢さん！」

「お、おい、奥にいるのは、乙島のアネゴと決闘した水谷だぜっ！」

空手着姿の少年が言った。

「犯人はアイツか？」

「やっちまえ！」「そうだっ」

姫のうしろにしたがっている、おそろしくデタラメな取りあわせの連中が、口々にわめきながらのぼってくる。

「ち、ちがうのよっ——」

あたしが言いかけたとき、キッとコワイ目をした滝沢が走りよってきて、いきなりあたしを階段の上から突きおとした。あたしを受けとめた姫がよろけると、うしろの連中はつぎつぎ将棋倒しになって踊り場におりかさなった。

あたしたちがようやく部屋に殺到したときには、滝沢も、そして水谷も、すでにそこから煙のように消えていた。

CAMERA EYE 2

草ムラにひそむ謎の２人がかわした会話とはいったい……？

東京駅から新宿方面へむかう中央線快速電車の中で、ドアのガラス窓からぼんやりと外を見ていた塾帰りの小学生が、アッと小さな声をあげる。
「なに、なに？」
すぐわきに立っている友だちが、せかすように問いかける。
「あすこの草むらにさあ､人がいたよ」
「まーさかあ。だって立入禁止だぜ。サッカクだよ、サッカク。そんなことよか、この問題さあ——」
「ほんとにいたんだけどなあ……」
通りすぎていく電車の窓明かりが、草むらを猛スピードのフラッシュのように断続的に明るませる。
市ヶ谷から四谷にかけての外濠の崖は、春をむかえて新しくもえだした雑草でおおわれはじめている。そこに、たしかに人影があった。２つ、それもおそろしく大きさのちがう人影が、それぞれ大の字に寝ころんでいる。
電車が通過して静寂がもどると、２人の激しい息づかいが聞こえる。
「どうして……おまえも、逃げたんだ……あの女の子を突きとばして……」
「あの連中と……わたしとは……目的が……いえ、動機も境遇も……すべてがちがっているの……」
わずかにそう聞きとれたが、反対側から来た電車がふたたび２人の会話を遠ざける。夕方のラッシュアワーのうえに、快速と各駅停車の上下４本の路線を電車がいきかうために、２人の話し声は、しばらくの間彼ら以外の者にはすこしも聞かれることはなかった。
しばらくして、大きなほうの人影がムックリと起きあがった。そして胸の内側のポケットに手をさし入れて白い封筒をとりだし、おもむろにそれを小さくちぎりはじめる。
「それは、なに？」
小さな人影が上半身を起こし、大きな人影の手もとをのぞきこんで言った。
「退学届け——さっきは、これを教頭にたたきつけるために行ったんだ……」
「退学、するの？」
「いや、よす……」
「どうして？　教頭の一派にさからってしまったのよ」
「そうだ。しかも、教頭がおれに大金をくれてまでスカウトした目的を、２つまで踏み倒した……」
「なぜ？　わたしの話に同情したのなら、それは無用よ」
「同情……いや、そうじゃない。柔道をやっても、外道拳なんぞという拳法に手をだしても、おれはそのたびに挫折した。なぜだかわかるか？……戦う理由がなかったからだよ」
「戦う、理由？」
「おれを内部からかりたてるものがなかった。だが、この学校に来て、はじめて本物の倒すべき敵をもつ人間と会った。そいつに味方する……それがおれの探し求めていた運命かもしれん」
「わたしが……？」
その問いに答えるかわりに、大きな人影は小さな人影を抱きあげた。そして広い肩の片方に軽がるとすわらせると、そのままゆっくり崖をのぼっていく。そのうしろでは、小さくちぎれた白い紙が吹雪のように舞っていた。



「そ、それは……」
「『十字軍』という意味よ。聖地を奪回しようと立ちあがった騎士たち。私たちにピッタリの名前だわ」
姫が説明してくれた。
「聖エルザ・クルセイダーズ！」
ミホが夢みるようにつぶやいた。
「よし、記念撮影といこうか！　フィルムもあとすこし残ってるし……」
「あ……コックリっ、てめ、そのフィルムをよこすんだ！」
アタイはコックリにおどりかかった。
「どうしたの、オトシマエ？」
姫たちが突然のことに驚いて、ポカンとした顔でたずねた。

「こいつ、アタイのヌード写真をとりやがったのサ！」

——to be continued

OTOSHI MAE どーやら騒ぎも一段落。かくてアタイたちの名前も決まった！



（な、なんだ、この光は――？）

アタイのまぶたを通して、まぶしい光が2度、3度とまたたいた。やっとうす目をあいてみると、その瞬間、激しい閃光にぶつかった。

「ヤバ……目をさましちゃったよ！」

残光が引いていくむこうに、あせった顔をして口に手をあてている男がいた。コックリさんだ。

「なんだよ、この。人の安眠をぼうがいしやがって」

「あ……いえ、どうも。も、もうしませんから、ごゆっくりおやすみを……」

「チクリンじゃねえんだ。いちどさめた目をそんなカンタンに閉じられっこあっか、ったく……アッ！」

ブーたれながら体を起こしかかったアタイは、はじめて自分のカッコウに気がついた。なんと、上半身がまる裸じゃねえかっ!?

「や、やい、コックリ。いったいこれはどーゆーことなんだっ」

「いえ、その……サ、サイナラ！」

コックリは、カメラを守るようにかくして、くるりと背をむけた。

「待ちやがれっ！」

アタイは、近くにあったチクリンのミッキーマウスの目ざまし時計をぐわしっとつかむと、コックリめがけて投げつけようとした。

が、『開かずの部屋』のドアの開け方がわからずにマゴマゴしているコックリの目の前で、いきなりむこうからドアがいきおいよく開いた。ゴツンと大きな音がしてコックリが手前にブッ倒れる。

「オトシマエっ！」

コックリを小気味よくドカドカふんづけながらアタイの胸に一直線にとびこんできたのは、なんだかエラクうすぎたなくなったチクリンだった。

「ど、どーしたんだ、チクリン。アタイにゃ妙な趣味はねえぜ」

「バ、バカっ！」

そう叫ぶなり、チクリンはワッと泣きだしてしまった。

「ガキみたいに泣きわめくな。が、なんだこの格好は……血じゃねえか!?」

「うん、チクリンは、『敵』に誘拐されたあげく、大格闘までやったのよ」

あとから入ってきたミホが言った。

「そう。ほめてあげてよ、オトシマエ」

姫がそう言い、続いてアタイが水谷の夢殺とかいう突きをくらって気絶しちまってからの一部始終を話してくれた。

「そーか、そんなことがあったのか。カンジンなときにアタイは……」

ミホの着せかけてくれた空手着にそでを通しながら、アタイが言いかけた。

「そんなことはないわ、オトシマエ。あなたが体を張って集めてくれた空手部の部員たちの活躍がなかったら、私とミホもどうなってたか……」

「あんな連中でも意外と役に立つか……戦闘集団――ウォリアーズだな」

「ええ、いい仲間になれそう♡」

ミホがニッコリほほえんで言った。

「そ、そーだ！　ねえ、メンバーみんながそろったんだから、あたしたちもカッコイイ名前を名のろうよっ！」

泣いてたはずのチクリンが、ケロッとして立ちあがるとそう叫んだ。

「ウヒョー、そりゃいいや！」

額にできたタンコブをさすりながらコックリも身をのりだした。

「そうね。えーと、私たちは聖エルザを守る集団なんだから……」

姫が腕組みしてつぶやいた。

「クルセイダーズ……クルセイダーズってのはどうかしら！」

ミホが目を輝かせて言った。

「それ、オカシの名前じゃないわよネエ？」

「バーカ、なに考えてんだ」

「じゃオトシマエわかってんの？」

Crusaders Report

ハ～イ、チクリンでーす♡　どーもどーも心配させちゃってゴメンなさい！　あたしはこのとーり無事に生還しましたよー。

ねえねえ、それよかあたしのハチャメチャ大活躍、とっくりとタンノーしてくれたかな？……えっ　ナニ？　途中で現実逃避しちゃったじゃないかって？　そ、それはいいっこなしっ。あんなコワイ場面にソーグーしたら、だれだってブルッちゃうわヨ。プッツンしてるオトシマエじゃあるまいし、カヨワイ乙女のあたしとしては、よくやったと思うわヨ。そう思う人は、「ヨクヤッタ！」ってねぎらいのおたよりチョーダイ♡

でも、今回は空手部＝聖エルザ・ウォリアーズの連中もニギヤカに絶妙のサポートをしてくれてあたしも救出されたし、オトシマエも元気回復、「聖エルザ・クルセイダーズ」を正式に名のることにもなったことだし、万事メデタシメデタシでした。拍手～！

まあ、一方では滝沢・水谷の強敵コンビが誕生したり、教頭、ミス・ランドルフらの一派にあたしたちの関係がだいぶ知られちゃったりと、前途多難を思わせる要素もタップリあるけどネ。

とゆーことで、第一章『クルセイダーズ集結編』は今回をもって完結。次号からは、いよいよ『敵』の魔手が学園全体にせまる、『聖エルザ激動編』（仮題）がスタートしまーす!!　あたしたちの活躍を、よりいっそう応援してね。

じゃ、恒例の大難題にいくわネ。くわしくはレポートと地図を見てほしいんだけど、

「何番の場所に、なに色のオハジキがあったか」でーす。

いつも問題がカンタンに解けちゃうって人は、姫のレポートだけ読んで挑戦してみてください。できたら解説もつけて答えてネ。

白雪和子

S.K

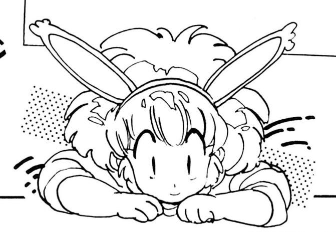
チクリンが連れ去られた『敵』のアジトを見つけるカギになったのは、もちろん滝沢礼子が目じるしに落としていってくれた３色のオハジキです。

右の地図を見てほしいんですが、私たちが発見したオハジキはこれですべてです。けれど、それだけですべてではなかったらしく、１か所だけあるべきオハジキがなくって少し迷ってしまいました。でも、すぐに目ざといシンイチローくんとヤスジローくんがつぎのオハジキを見つけてくれ、私たちはチクリンとめでたく再会することができたわけです。

で、問題は私たちの迷った場所、つまり①～⑤のどこに、そしてなに色のオハジキがあるはずだったか、です。

もちろん、『敵』のアジトの位置がわかれば逆にたどれてしまいますから省略してあります。いじわるなんじゃありません。私は厳しいのです。

以上。



CRUSADERS DIARY

あちゃー!!　前回１位で喜んでいたのに、今回はオトシマエに抜かれて２位になっちゃったワン！　えっ、何の話かって？ 決まっていんじゃない。「ミス・クルセイダーズコンテスト」のことよ。きっと最近あたしの活躍のシーンがなかったからだと、あたしは作者の先生たちに抗議したいのだ。（そのかいあって今回は大活躍なのだ♡　へへへへッ♡）

まあ、それはさておいて、今回はみんなの「ミス・クルセイダーズ」を選んだ理由を紹介しちゃおうかな。

DIARYでの話題は、ほとんどミホちゃんとチクリンのことばっかり。ボクとしては清潔感あふれるオトシマエがいいな。汗を流してスポーツやってるとこもいい。ACT４では、今までとはちょっと違ったかわいい感じがしていいね。レオタード姿は最高。（群馬県　沢井邦裕　隊員No.38）

聖エルザ・クルセイダーズの中では、俺は絶対乙島恵利がいい。強くてスタイルよくて、そしてカワイイ。えっ、カワイクないって!?（文句のある奴は、乙島のアネゴが相手になるそーです）とっ、とにかく、俺はそんなＥＲＩちゃんが大好きです♡（徳島県　重本治　隊員No.39）



▲愛知県　ＤＯＲＩＡくん（No.43）あたしも姫だーい好き♡

▼大阪府　尾河♠かくん（No.44）美保ちゃんかわいいー♡



▼神奈川県　杉江康行くん（No.45）あっとビックリ、オトシマエ！





▲佐賀県　星の騎士くん（No.46）あたしだって負けないわ

乙島さん！　あなたのため空手部に入部します!!（大阪府　鈴北ちひろ隊員　No.40）

やっぱし姫が１番!!　コラーッ！　コックリッ!!　姫に手エ出したらオレが許さねえぞっ。メガネ取ってコンタクトレンズにするのだ。（茨城県　鈴木幸生　隊員No.41）

滝沢礼子がよい。あの目つきが何ともいえずいい。この人はきっとい

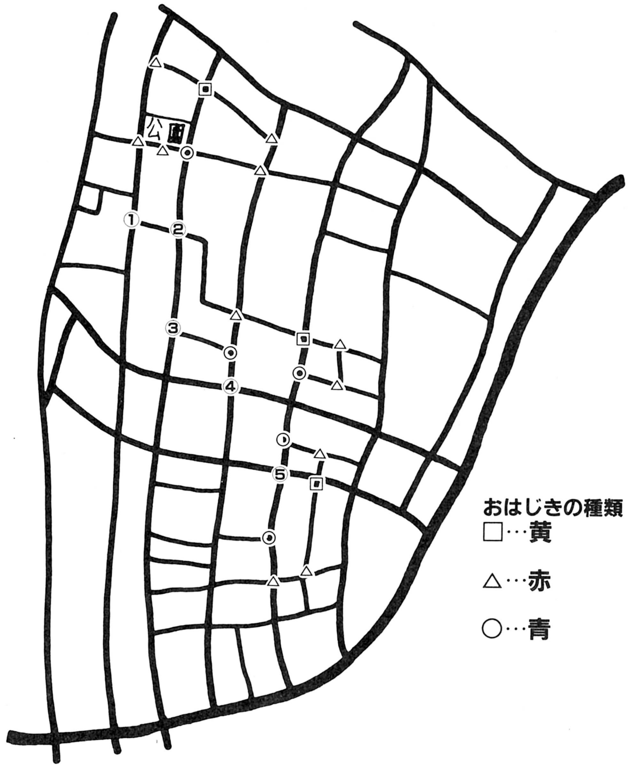
織倉美保

あのう、姫はもうこれ以上ヒントはいらないっていうんですけど、姫のヒントでわからなかった人たちのために、チョッピリつけたしちゃいますね♡

まず、滝沢さんが3色のオハジキを使いわけたのは、どっちへ進むべきかってことをわたしたちに知らせるためだってこと。つまり、色によってそれぞれがわかるのね。ちなみに、姫がその法則を理解したのは、公園とその周囲に落ちていた7個のオハジキをわたしと空手部のみんなが見つけてきた時点。ということは、それだけで法則がわかるはずだってことネ。

方向を示すのに3つの色を使ったってことは、滝沢さんはチクリンのあと（チクリンは大きなゴルフバッグにつめこまれてたんですって。カワイソ）をつけてったわけだから、左右どっちに曲がるかとそのまま前進の3つの意味のハズ。でも、だったら、「そのまま前進」はかならずしもなくっていいわけよね。それですべてのオハジキをひろえればOK。「1か所だけ……迷った」というところに注意して考えてくださいネ♡

東郷記念公園付近地図



い人にちがいない。(と思う)　(岐阜県 みーくん　裏隊員No.1)

あたしは、姫とコックリさんが好きだ！　何よ何よ、クルセイダーは、ミホちゃんとチクリンだけじゃないのよお。2人で盛り上がってないでよお。あたしの好きな姫とコックリさんを忘れてもらっちゃこまる。（千葉県　小倉玲子　隊員No42)

Ⓒえーん。これじゃあ、あたしとミホがいけないことしているみたいじゃない。みんなのハガキは、わりと公平に紹介してきたのになぁ。来月のこのコーナーは、今回1番人気があったオトシマエに代わってもらおうかなぁ。なーんて思っていたりして…。グッスン♡



▲埼玉県　ナイクラッドくん(No47)ゲッ！滝沢じゃない――!!

ミス・クルセイダーズコンテスト

1	乙島恵利	24票
2	小栗まなみ	17票
3	織倉美保	12票
4	白雪和子	6票

Tシャツ当選者

北海道　佐藤一生さん
福岡県　高野美保さん
東京都　周田哲宏さん
埼玉県　沼沢浩一さん
千葉県　小倉玲子さん

解答の募集。ということで、今回の問題は「何番の場所に、なに色のオハジキがあったか」です。近くの人は公園へ行ってみてはどうかな。

正解者には、5名に夏にピッタリコンプティーク特製Tシャツをお送りしますので、ふるってご解答ください。メ切りは8月7日必着です。

また、この「クルセイダーズ・ダイアリー」では、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていくので、よろしくお願いします。できるだけ優先的にTシャツをさしあげますよ。それから「ミス・クルセイダーズコンテスト」もやっていますので、ハガキのどこかに1番好きなクルセイダーズの名前をその理由を書いてください。

ハガキの送り先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部「聖エルザ・クルセイダーズACT6All Together Now」係まで。

ドクター四谷のシミュレーション研究所
SLG WORLD

OPERATION EIGHT

ガイアの紋章



ファンタジーはRPGと相思相愛の仲だけど、SLGとつきあうのも悪くはないわねえ、というゲームが『エルスリード』。その続編『ガイアの紋章』が、今月の研究テーマである。男、四谷は暑さにめげずガンバッております。

『ガイアの紋章』があれば、この夏は十分のりきれる！

ＳＬＧというワクを広げてくれたのが『エルスリード』だとしたら、この『ガイアの紋章』は、その広げた地点をこんどはタテにバッカバッカ掘ってくれたみたいな感じがした。と、いきなり抽象的な出だしで始まり、学のあるところを見せつけてしまうドクター四谷です。でもこれは正直な感想。今回と次回で、どのくらいこのゲームがその穴掘ってくれたか探ってみる。

というわけで、今回はまずこのゲーム全体のイメージを語ることにしよう。『ガイアの紋章』が『エルスリード』の続編ということはご存知のとおり。でも前作からうけついでいるのは設定だけで、ゲームの肌ざわりは、まったくちがうのだな、これが。つまり『エルスリード』が基本的にエリアを取り合う、戦略中心の“信者の野望”タイプなのにくらべ、『ガイアの紋章』は各エリアで戦われる合戦シナリオを中心とした“大戦略”タイプだからだ。

ゲームは大きく３つのモードに分けられる。１つはシナリオ選択モード。ここでは用意されたシナリオの中から、好きなものを選んでプレイできる。ただし、各シナリオごとに敵、味方のユニット（キャラクター）の種類や数は決まっている。

２つめがシナリオ・キャンペーンモ



●ＮＣＳ ☎03-486-6311／ＰＣ8801ＳＲシリーズ／ＰＣ8801ＶＡ／Ｘ1シリーズ／7800円

ード。このモードではガイア大陸の歴史に沿って順番にシナリオをプレイしていく。シナリオ選択モードとはちがい、初めに与えられたポイント(点数)の範囲内でユニットの種類と数を選べる。そしてシナリオに勝利すれば、追加ポイントが得られ、新しいユニットを補充できる。

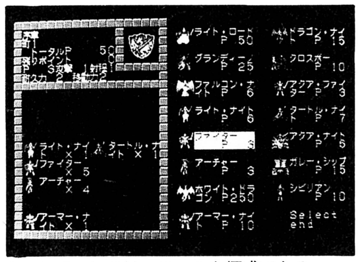
3つめはシナリオ・コンストラクションモード。マップと両軍のユニット、そして魔法を選択してオリジナル・シナリオをつくることができる。

シナリオは、全部で30用意されている。そのうちガイアの歴史にそっているのが25で、シナリオ・キャンペーンモードではこの1～25をプレイする。そしてあとの5つはガイア外伝として、自衛隊VSドラゴンなどのちょっと変わったシナリオになっているよ。

登場するユニットも前作から大幅に増えて、46種類。自衛隊の74式戦車とか騎馬武者、ヒューイコブラといったとんでもないモンもあるのが楽しい。

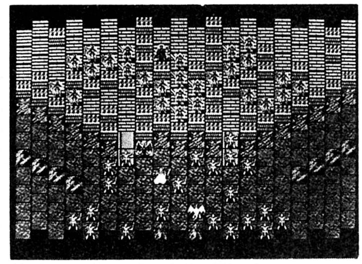


見ろ、このシナリオのラインアップを

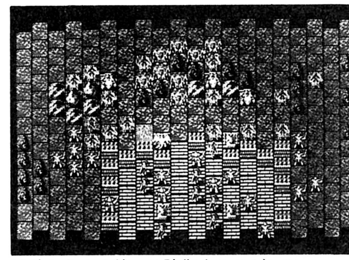


キャンペーンではユニットを編成できる

魔法はどうなったって？　もちろん増えてますよ。なんと15種類だ。ドラゴンを呼び出すなんて楽しいものはなくなったが、耐久力＋2とか地形効果を無効にする魔法などの実戦的なものが加わった。



敵ヴェルゼリア城の守りは堅い！



城壁をうまく使って防御するのがコツ

くわしいことは、あとで突っこんでみたいが、とにかく、『ガイアの紋章』は、続編というより新しい内容のゲームだってことがいえましようかな。

じゃあ、次は出てくるユニットについて考えてみるぞ。

エルスリードについて……

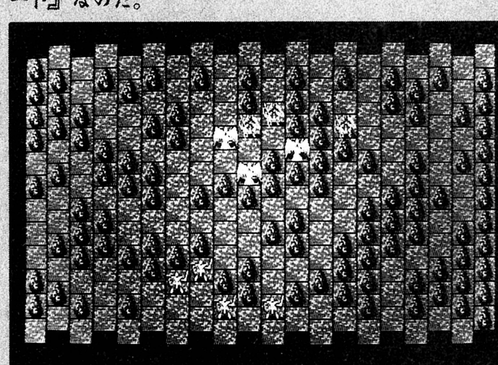
ロングロングアゴー……。ガイア大陸には、ギルガード、エルスリード、ベイゼルなど、4つの王国が栄えておった。しかし、ヴェルゼリアの王が己れの野心を満たすため、「闇の術」を体得し、他の王国へ侵略を開始。これを阻止しようと、「光の術」の使い手、エルスリード王国のジークヘルマンが立ちあがり、大陸全体に戦乱の炎が広がっていった。そしてガイア120年、エルスリード、ヴェルゼリア2国の最終戦争が始まったとさ……、めでたしめでたし(めでたくないでしょ！)。

長くなったが、これが『エルスリード』のバックストーリーというか、雰囲気である。で、この物語をふまえた、陣とり合戦がゲームのメーンとなる。下の写真のように、21エリアに分割された全体マップ上で、自分の軍団を動かし、たがいに端にある敵首都をめざす。途中で、敵と同じエリアに入ると、部分的な戦術マップに画面チェ～ンジ！　戦略開始となるのである。

このゲームのオモシロ味は、戦闘シーンはさておき、ポイントとなるエリアをいかに効率よく、敵より数多く占領していくか、という点にある。あくまで戦略的な視点でゲームをやっていく、というのが『エルスリード』なのだ。



全体マップ。右上に敵の首都が、左下に味方の首都がある



戦術マップ。展開できるユニット数は『ガイア』より少ない

イラスト／おフランス帰りの盛本康成

全キャラクター紹介

『エルスリード』よりユニットの種類が増えたので、初めはややこしいかもしれないが、タイプごとに分けてみればなんてことはないぞ。数値のうち重要なのは攻撃力と耐久力だ。とくに耐久力は敵からヒットをうけるたびに1ずつ減っていくから、そのユニットの打たれ強さを表しているといってもいい。

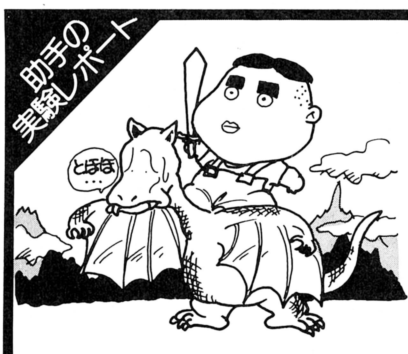
ライトサイド

名前	攻撃力	耐久力	移動力	射程	
ライトロード	2	6	2	5	エルスリード国王。そのくせあまり耐久力はない。反撃する。
グランディーノ	3	8	2	2	強力な陸上ユニットの1つ。移動力が遅いのが難点。
ファルコンナイト	2	2	6	—	耐久力は少ないが、飛行するので敵 の攻撃が当たりにくい？
ライトナイト	2	4	4	—	ファイター、アーマーナイトとともに陸上ユニットの中核となる。
ファイター	1	2	2	—	力がないぶんは数で勝負というお安いユニット。反撃する。
アーチャー	1	1	2	3	移動力が小さい敵、城のあるシナリオには適している。
ホワイトドラゴン	12	40	5	2	まさに"よだれ"ものの最強ユニット。ただしわがままだよ。
アーマーナイト	2	6	2	—	移動力が小さいので、攻撃よりは防御に役に立つやつだ。
ドラゴンナイト	2	6	6	2	耐久力も移動力も、さらに射程まであるぜいたく飛行ユニット。
クロスボー	2	1	1	6	アーチャーよりは使えるかという感じ。後方支援にでもどう？
アクアファイター	1	1	2	—	水の上もとおれるファイター。でも耐久力1じゃねえ。反撃する。
タートルナイト	1	10	1	—	なんか知らんが耐久力だけは異常にあるぬりかべみたいなやつ。
アクアナイト	2	3	4	—	水の上車門のナイト。やっぱりモチはモチ屋というべきか。
ガレーシップ	2	6	3	5	水上戦専門。いわば戦艦ということで強力ユニット。
シビリアン	—	1	2	—	一般市民が戦場をフラフラするなっていうのはほんとに。観光か!?
74式戦車	5	9	4	8	自衛隊主力戦車。これでドラゴンと対決したりするのだ。
現用歩兵	2	1	2	5	現代装備のため射程はあるが耐久力がダメ。城壁に入れる。
AH-1コブラ	7	5	8	6	現代のドラゴンはなかなか強力。射程をうまく使うこと。
ジープ	3	2	5	5	ジープってより装甲車といったほうがいいみたい。
足軽	1	1	2	—	見ればわかるとおり、シビリアンに毛がはえた程度。反撃あり。
騎馬武者	2	2	4	—	時代物シリーズの中では使えるほう。反撃もちゃんとする。
鉄砲	2	1	2	5	な、なんで現用歩兵と同じ射程なの？　あまりにかわいそう。
忍	3	2	3	—	騎馬武車よりよっぽど使えるのが笑える。伊賀か甲賀か!?

ダークサイド

名前	攻撃力	耐久力	移動力	射程	
ダークロード	2	10	2	5	ヴェルゼリア国王。悪はいつの時代でも打たれ強いのだ。
ボーンディーノ	3	10	2	2	火を吐いて向かってくる。先祖はグランディーノと同じ種族かなあ。
ウイングナイト	2	4	6	—	耐久力もあるし飛行もするのでやっかいな敵。注意しよう。
ダークナイト	2	6	4	—	アーマーナイトなみの耐久力とライトナイトなみの移動力は強力。
バーサーカー	1	3	2	—	ダークサイドでは弱い方のユニット。反撃をする。
ガナーウルフ	1	2	2	3	矢をはなつ怪物みたいだ。城壁にも入れるから注意を。
ダークドラゴン	12	40	5	2	ドラゴンはドラゴン。やっぱり最強ユニットなのだ。
ダークアーマー	2	8	2	—	耐久力はグランディーノと同じだぞ。反撃もするいやらしさ。
ワイバーン	2	8	6	2	やはり耐久力がすごい。飛行もするとんでもないやつだ。
カタパルト	2	2	1	6	よく考えると隣りのヘックスでも攻撃できるって変じゃない？
半魚人	1	2	2	—	もう見てのとおりですね。"あの"半魚人です、よろしく！
キングロブスター	2	5	3	—	シーフードチェーン店の名前みたい。でも強いから注意。
クラーケン	3	15	2	—	ドラゴンの次に強力な怪物だ。ロブスターとともに水陸両用。
グレートイール	2	6	6	—	水上しか移動できないが、スピードは速いから注意。
ゾンビ	1	1	1	—	オール1のめでたいボーイ。楽勝ですねこれなら。
T-72戦車	5	18	5	8	ソ連軍の1世代前の戦車だが、74式よりよっぽど強力だ。
現用歩兵	2	2	2	5	これはソ連軍兵士じゃないのかなあ。城壁に入れる。
Mi-24ハインド	6	8	7	6	頑丈なヘリ。移動力は遅いがマップの広さを考えれば差はない。
ジープ	3	4	5	5	これも頑丈だ。ほかはライトサイドと変わらない。
足軽	1	2	2	—	ゾンビよりややましですね。反撃もするからね。
騎馬武者	2	2	4	—	なぜかライトサイドと差がない。う～んなぜなんだ。
鉄砲	2	2	2	5	これもほとんどおんなじ。ほんとに立場ないよなあ、もう
忍	3	2	3	—	忍はどこでも同じなのか、ライトサイドと差はない。反撃あり。

助手の実験レポート



日本の夏は暑い。が、わがＳＬＧ研の夏はもっと暑い。サウナにドテラ着て入って、ミソラーメン食うといった、ガマン大会的暑さ、おまけにムサイ！

四谷　え〜い、ウッサイ！　なんがガマン大会じゃ、な〜んがムサイじゃ!!

秋葉原　博士よう、ホント〜に暑いよう。部屋のすみっこに蜃気楼（しんきろう）が見えるよう。

四谷　コラコラ、つまらんこといってないで実験を開始しんしゃい。わが研究所にはめずらしく、新作ネタなんだからな、気合いを入れてけよ。

秋葉原　やっぱ慣れないうちは、シナリオ選択モードでようすを見たほうがいいかな。

四谷　そーだね、シナリオ1で、ちょ

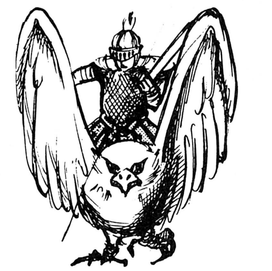
国王　ライトロードVSダークロード



エルスリードとヴェルゼリアの国王同士。反撃能力があるので、騎士タイプのユニットと考えていいのではないだろうか。でも長い射程を利用したその攻撃を見ると、ドラゴンナイト系の血筋と思う。といって飛行はできないけどね。

ゲーム全体の傾向を代表して、ここでもダークロードのほうが耐久力が４も大きい。これは作戦力の差をカバーするためか。

空を飛ぶものたち　ファルコンナイトVSウィングナイト



飛行能力をもつタイプのユニット。飛行の利点は、地形を無視して動けるのと地上ユニットの攻撃が当たりにくくなること。このため敵の飛行ユニットに対抗するためには、こちらも同タイプでいくしかない。

飛び道具　アーチャーVSガナーウルフ



飛び道具をもつタイプの基本ユニット。このタイプがランクアップすると、クロスボー対カタパルトとなる。このタイプの使い方としては基本的にマップの端から援護するか、最前戦に出ていくかのふたつ。

騎士　ライトナイトVSダークナイト



騎士（ナイト）は陸上戦の基本タイプ。騎士の特徴としては、敵の攻撃を受けても生き残れば反撃できるということだ。

このタイプにも耐久力に差があり、やはりダーク側が有利になっているので注意したい。

水に棲むものたち　タートルナイトVSキングロブスター



水上を移動できるタイプのユニット。ライト側にはアクアナイトもいるが、水上だけしか動けないのでは、使えるシナリオが限られてしまうので、こちらを代表に。ユニットをくらべると水上戦はダーク側が有利だ。

ドラゴン　ホワイトドラゴンVSダークドラゴン



ゲームの中で最強のユニット。このタイプは、前作の『エルスリード』同様、かってに敵を攻撃してしまい、プレイヤーには自由に使えないという欠点がある。

それでも、マップに１匹いるだけで、勝った気分になれるユニットだ。腐ってもドラゴン！

イラスト／米粒にイロハ四十七字が書ける渡辺天留子

いと遊んでカンをつかんでよ。

秋葉原　えっと、テンキーでカーソルを動かして、ユニットをポコポコ前進させて……。でも、せっかくの夏なのに、こんなムサイとこでこんなことしてていーのかな、こんなオッサンといっしょに……。

四谷　落ちこむなよな、マジに！　でもお前の動かし方、ホント性格もろね。そんなにバラバラに動かすんじゃねーよ。

秋葉原　なんでよう。

四谷　このゲームでは、ユニットの上を別のユニットが通り抜けできないの。だから位置関係を考えながら動かさなきゃ、ラッシュの駅みたく、後ろにいるユニットが動けなるわけ。わかったかい？

秋葉原　……（汗まみれの顔でボ〜ッと宙を見ている）。

四谷　コラ！　聞いとるのか……、オイ……、秋葉原クンってば……、モシモシ……。コノ!!

秋葉原　イテッ！　たたかないでよう、暑さで頭の中が湯豆腐なんだからあ、たたくとくずれちゃうでしょ。とにかく敵を攻撃するよう。

SLG研 特別講座

おたよりいっぱい送ってくれたSLGファンのみんな、ほんとおひさしぶりでーす。そのぶんパワーアップして、なんと『大戦略』特集をやったかんね。これを読んだアナタ、おもしろいネタがあればバシバシ送ってくれよな。



大戦略X1、6ターン終了!

はじめましてドクター四谷、そして秋葉原さん。私はX1でSmall islandに挑戦し、5回目にして6ターンで終了しました。

このシナリオを少ないターンで勝ちたいなら、ヒューイコブラをつくらないことです。これをつくると、コンピュータはゲパルトを生産し、首都に配置させてなかなか動かしません。私の作戦では、敵首都にだれもいないときにAMXやレオパルドを侵入させ、あとから歩兵と交換し占領するのです。そうすれば敵は首都の地形効果（−50%）をうけられません。

私の場合は、南から攻めましたが、北へ主力をまわしてもいいと思います。でもこれだけは守ってください。このような小規模な戦闘では2方向へ同程度の戦力をまわしてはいけないのです。どちらか1方向を主力にし、もう片方は攻撃をせずに防戦だけとします。AMXを前面に配置し、レオパルドは敵の優先攻撃をできるだけ受けないようにします。

〈茨城県・伊原正浩〉



レポートのシビアな内容から察して、ボードのSLGをけっこうやりこんでるとみた。こういう人が読んでると思うと、緊張してしまうのだ。うーん、手が抜けないなあ。

大戦略X1暴走族編

私はその日、前日の晩に思いついた作戦を実行すべく、Turbo40のスイッチを入れた。

●作戦内容／大戦略では1国が32以上の部隊をもつことができない。そして地上ユニットは、燃料がなくなると移動できなくなるので、敵の補給を妨害すれば、事実上、敵のユニット数が制限されて減ってくることになる。

●設　定／マップは大戦略X1のDesert knights、自軍＝RED、軍事予算＝50

●結　果／20ターンくらいまでは順調だったが、10部隊ほどガス欠になったところで敵が撤退して都市で補充を受けるようになり、レベルが上がりはじめた。結局、補給車の生産はなし。

30ターンくらいでユニット数が30くらいになり、敵の行動がおかしくなってきた。燃料の少なくなったレオパルドが、輪になって砂漠を攻撃しはじめたのである。さらにそこにF−16まで飛んできて加わった。そして52ターン目、首都占領のためにハリアを移動させ、ついでに「いじめてやる」とゲパルトを攻撃したら、画面がゲパルトでいっぱいになりそのまま……暴走。約10時間もやって得られたものはなんだったんだ。

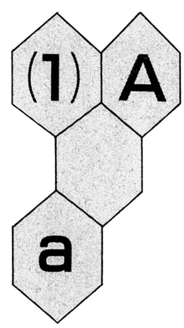
〈埼玉県・金子吉宏〉



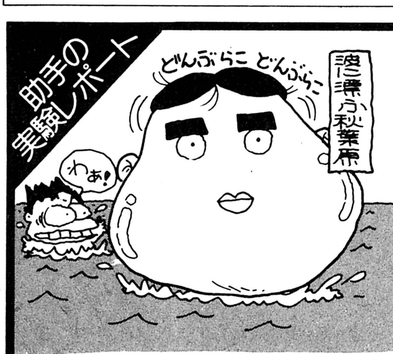
輪になって砂漠を攻撃？　いったいどんなのか見てみたい。学校の実験報告書風によくまとめてある点もよいが、補給車を徹底的に狙うというセコイ作戦がオモシロい。

ハイスピード大戦略Ⅱ

はじめまして、私は人呼んで“シミュレーションゲーマーの恥”古平です。『大戦略Ⅱ』でとんでもないテクを見つけました。名づけて「HIGHT・SPEED大戦略」です。それはユニットをいつもの倍以上動かしてしまうテクです。



図を見てください。Aとaが同じユニットだとします。後ろにいるaを（1）ヘックスまで移動させてください。ここでF



しかし、敵のゾンビ軍団に、こちらの騎士軍団は近づいていない！　接しているのは、シビリアンだけだった。

秋葉原　あれえ、いくら攻撃してもヒットしないよう。夏バテかよう、しっかりしろようったら。

四谷　（耳元で）シビリアン。

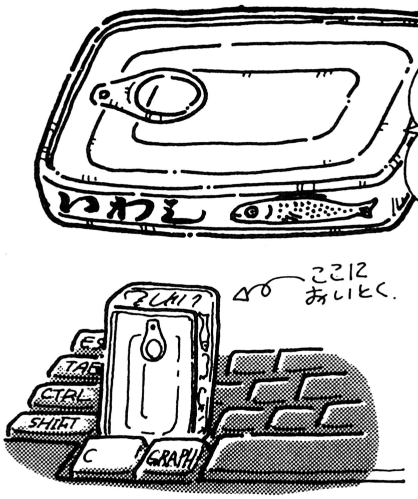
秋葉原　え、エビグラタン!?　どっちかっつーと、氷アズキのほうがいい。

四谷　バカーッ！　シビリアン。つまり一般市民で、攻撃力はないの。どうしてエビグラタンがゾンビと戦争できるんだよ。

秋葉原　ありゃ〜、じゃ、どうすりゃいいんかい？

四谷　だから彼らは敵から遠ざけ、盤外に逃がすの。ったく、ユニット表を

番外編・ディーヴァ必殺攻略法



2プレイは、イワシのカンヅメにやらせろ!

これはけしてジョーダンではない。まずWARデータを入力して2人用にする。惑星に降りたら2Pは図の位置に配置し、トリガーAのZキーとトリガーBのXキーの上にイワシのカンヅメを置く。1P用の青メカで本気で戦い、2P用はほおっておく。すると赤メカの援護射撃のなかで思いきって戦えるわけ。こう書くと赤メカがすぐに死んでしまうと思うだろう。ところがぜんぜん死なない。なお補給エネルギーは2個とも青メカが取る。コツとしてはエネルギーは必ずその地区がアウトになってから出るようにセットする。また爆弾は200秒にセット。これでやると本当にスゴイ結果が得られる。

〈神奈川県・工藤弘之〉

7の合流を選びます。そこでまったくユニットの合流をせずに、リターンキーを押します。するとふつうの画面に戻りますが、そこでESCキーを押してください。エラーと出てaが(1)の位置にいますね。これをまた移動させれば、いつもの2倍動いたことになります。

ただしこのテクの条件としては、

・Aとaが同じユニットである
・Aとaが他部隊を輸送中じゃない

のふたつがあげられます。

〈茨城県・古平　剛〉

『大戦略II』は次から次と裏テクが出てきて、ほんと飽きないゲームだね。このようすだと、まだまだいろいろなテクがうまってるんじゃないのかな。

大戦略II無敵の完全反撃

えー『大戦略II』のバグです。ふつうにゲームをスタートさせてF1キーを押し、オペレーションチェンジを選んで「人間側反撃武器選択」を“ON”にしておきます。コンピュータ側から攻撃を受けると、どの武器を選ぶか聞いてきますから、たとえば相手が航空機ユニットのときは、ホウ、Sバクダン、ロケット弾などのふつう航空機を攻撃できない武器を選びリターンキーを押します。そうしてからさらにESCキーを押すと、アラ不思議。突然こちらの攻撃できない武器が撃ちだします。するとなんと敵のユニットは全滅し、経験値もいっきにAになります。ただしこれは地対空か空対空のときだけです。

〈岐阜県・浅野順一／広島県・神田祐志／石川県・東出幸真／石川県・伊豆蔵啓史〉

こりゃ裏テクというより完全にバグっぽいな。使うとバランスなんかふっ飛ぶもんね。この情報は3人（1通は連名）から送ってきたけど、全員同時と認めます。

ここんとこヨロシク!

全国2千5百42万のSLGファンのみなさん、ひさびさの特別講座いかがでした。このコーナーではみなさんからのおたよりを、首をながーくして待っています。これからも元気なおたよりをどしどしください。なおSLG研でとりあげてほしいゲーム名も書いて送ってください。

あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部内

「SLG研究所」宛

見てないだろーが。

秋葉原　ウン。

四谷　ウン、じゃないでしょ。いいでしゅか、このゲームにはいろんなユニットがあるから、それぞれの特徴をよく理解することから始めるの。そうしないと、河を渡ろうとしても渡れなかったり、城壁に入れなかったりで、よくわかんないうちに負けちゃうのだよ。

秋葉原　だあってえ、この暑いのにルールブック見る気しないよう。

四谷　ん~~~~とになさけないよ、アタシャ。SLGには、絶対に知っておかなきゃならない知識やルールがあるの。それをやらなきゃ、どんなにオモシロいゲームでも、無用の長物、SLG研の秋葉原になるでしょ。たしかに、ルールブックを読むのはメンドくさいが、いったん覚えてしまえば、メンドくささの数倍、数十倍ものオモシロさが待っているんだぞ。いーか、それがSLGなんだぞ。だぞったらだぞ！

暑さと興奮でプッツンした博士と、ボケッとしたままの助手を残し、ひとまずSLG研からゴキゲンヨウ、サヨウナラ。

ボクたちパソコン通信坊
Networkers' Talk
VOL. 5



だんだんマニアックにそして変態チックになっている通信坊だ～い。イラストのかわゆさと反比例して、電話代に生活費をむしりとられた人々のうらみが、このページにこめられてるゾ！

BOARD WATCHING

PC-VANにSIGの嵐

電話がかかりにくいんだよな､最近、ＰＣ-ＶＡＮってさ。でも､メニューや機能はどんどん良くなっているので、ここは捨てがたい。というか、よくアクセスしてしまうＮＥＴなのだ。

おっと、最初に謝っておこう。必ず返事書きます、といっておきながら、忙しさにかまけて、ぜんぜん返事が書けない。ほんとにごめんなさい。メールくれた人、もう少し待ってくださいね。

では、ＳＩＧの嵐の紹介。

まずは､「88ＶＡユーザーズクラブ」。名前の通り、88ＶＡに関する情報交換を中心にして、オリジナルプログラムの交換など、ＶＡの発展的な使い方を考えていこうというもの。なかなか画期的なＳＩＧです、これは。

お次は､「English Lounge」。これは英語によるコミュニケーションを主としたもの。ということは、英語での書きこみが中心。英語に自信のある人はぜひ一度のぞいてみてください。こういうところで、英語でのアクセスに慣れておいて、力がついたら海外のＮＥＴにチャレンジする、というのがかしこいやり方かも知れないですね。

「東京ディズニーランドＦＣ」というなんだかよくわかんないＳＩＧもできました。でも、これを読んでいるとディズニーランドに行きたくなってしまうので、時間とお金に余裕のない人は気合いをいれてアクセスするようにしましょうね。

そして、便利な機能がまた増えました。

電子メールのサブメニューに「ＰＣ-ＶＡＮ事務局へのメール」というのが加わった。これで、事務局に簡単にメールを送れるようになったので、ビシビシ文句（？）を言えるようになったね。

そして、ニュースのコーナーの「ＮＥＣプレス」に各新機種発売情報がＵＰされるようになった。新製品のくわしい情報をいち早く知ることができるのだ。

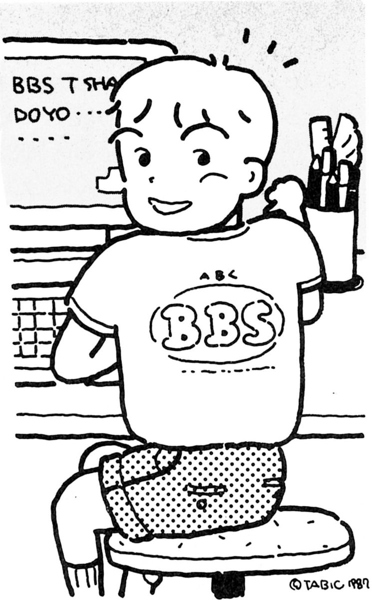
＊ＦＰ-ＮＥＴ＊

☎03-373-6743、300ボー専用１回線、ゲストＩＤはFPGUEST。パスワードはなし。24時間運営。

ここのホストは知る人ぞ知る、ＦＰ1100という、初代８８やＦＭ８と同じ時期に発売されたマシンで、この古いパソコンをいかに有効的に使うかという、研究熱心な人たちが始めたＢＢＳだ。ＦＰは生産中止後もＦＰ友の会というユーザー団体が運営され、全国的に情報交換などをしながら自分たちで日本語ＢＡＳＩＣなどを開発したりとパワーのあるユーザーが多い、ある種恵まれた環境にある機械だ。

スピードは、ホストの性能もあってややつらい部分もあるが、熱心な会員が多いのでマイナー機種の人は一度のぞいて見て、自分たちでＮＥＴを開局しちゃうなんてどうかな？





JUPITERが変わった！

お久しぶりでＪＵＰＩＴＥＲにアクセスしてみると、とてもスマートに変身しているではないか……。アクティブなみんなはもう知っていると思うが、その変貌ぶりをちょっとリポートしてみよう。

まず最初は、メインメニューの画面。いつものようにメニューを出そうとして［？］や［ＨＥＬＰ］を送ったが、メニューではなくコマンドの一覧が表示されるだけ。

そうなのだ、「逆転の発想」。まず見るのか書くのかを選択した後、目的のボードを選ぶことになる。

一見めんどうに思えるシステムだけど、使ってみるとなかなかスマートで、ボードの中で迷子になる心配もなく、なかなかすっきりとした印象を受けた。

ただ隠しコマンド的ボードの、「酒井ボード」が消えたことと、［ＬＯＡＤ］や［ＫＩＬＬ］などの危ないコマンドを入れたときに現れた、ジョークたっぷりのメッセージがなくなったことは、なんだかさびしい思いがした。

回線も増え、待ち時間も短くなったうえに、ユーザー同士のチャットシステムも加わって、より楽しいＢＢＳに変身したといえるだろう。これからは大手のネットワークよりも、このＪＵＰＩＴＥＲぐらいの規模の方がアクセスしやすくなるんだろうね。コンプティークの１月号で「ほどよい狭さの小宇宙」というふうに表現したけど、まさにその通りだね。電話の話中に飽きて(？)しまった人、ＪＵＰＩＴＥＲしてみない？



ファズの大好き！BBS 嗚呼、NET貧乏！ その2

〈チャット地獄〉

〔ファズボール〕ハロハロ！　ハジメマシテ〉ＡＬＬ

あっはっは。いったい何がおっぱじまったのかと思ったでしょ。先月からこの連載を書かせていただいている暴れん坊美潮ことファズボールことファズです（ファズって呼んでね）。よろＰく！

通信坊の片岡さんから「ＮＥＴで貧乏になったヤツの話書いてよ」と言われたんで、ミカカに対するウラミとネットワーカーの悲哀を自嘲的に綴ってみたわけさ。といっても、先月号読んでない人にはなんのことかわかんないだろうな。

ＮＥＴっていうと、まだまだ中央集権だわよね。だから、私みたいに多摩川一本隔てて都内じゃないような人間にとっては、もうギリギリいうくらいくやＰ!!　という仕組みになっているわけ。こんなこと言うと、

〔トオイトコノヒト〕ナンダナンダ！04クイキナンテ　ゼンゼン　イイジャン!!〉ファズ

と怒り出す人もいるだろうね。おす、私の知っている名古屋の中学生なんて、ウワサによると38万円の請求書が来たらしく、（親にこっぴどくしかられたんだろうね／そりゃそうだって！）〔さようなら〕と、ボードに書き残し消えて行ってしまったもの。東京から近い遠いの他に、といったら、やっぱＣＨＡＴ貧乏というのがありまさァね。ＣＨＡＴというのは、かなり中毒性が強いね。

わたしがメインにアクセスしてるＮＥＴ（ＡＤＤＮＥＴっていうの）なんて、いつ見てもＣＨＡＴしてるなァ、おいおい確かあいつは高校生だろ？　学校はどうしたんだ！　というヤカラがおおぜいいる。あと、会社からアクセスするサラリーマンやら、いちおうフリーという肩書をもつ実質プー太郎やら（かくいう私も７月から独立したんだわ。でも、こうやってちゃんと仕事してるんだからプー太郎ではない）

以前の某ＰＣＳなどでは、アクセス時間が１十などという人が平気でいた。つまり、１日中アクセスしてるわきやね。最近は私、そろそろ落ち着いてきたというか。あんまりアクセスしっぱなしではないな。

だいたいさ、ＮＥＴに入りたてのころって、夢中になるじゃん。もう、ウレシクって毎日何時間も入ってしまう。一応、頭の隅にはＮＴＴからの請求書がちらついたりもするんだが。それはそれ、ＣＨＡＴにはまってる時なんかは「ま、これくらいなんてことないさ」と思ってしまうんだな、これが。でもって、月末になって請求書見て「ゴ、ゴーン!!」。

私の場合はＮＥＴで仕事してるから、まァこのくらいはいくだろうな、と覚悟してたから、そんなにショックはなかったけどね。

だから、ひと月で消えてしまう人もいたりする。私はそういう人たちに声を大にして言いたーい。「あっまーい！」とね。（最近、このフレーズがやたらはやってるんだ。ダメだからね。そういう甘いものの考えでＮＥＴしようなんて。食べるものまともに食べてゲームなどしてて、ＮＥＴが恐いなんて言ってたらバチがあたるよ。

ＮＴＴといえば最近話題の第２電電。私らネットワーカーにとっては非常に気になるところとこやね。ここのあたりどうなってるのか、次回で少しくわしく書く予定。なんか情報があったら、メールちょうだいな。お返事書くしィ。あて先はコンプのＩＤで、必ず「ファズ〉」と最初につけといてね。



＊TULIP BBS＊

☎0283-62-7491、1200専用、他に数回線あり、ゲストＩＤは9999、パスワードはなし。24時間運営。

関東では比較的ＢＢＳ人口の少ないといわれる栃木県で、かなりの規模を誇るのがこのＴＵＬＩＰ。ボードの数も多く、その数は、なんと40個。

個人のＢＢＳが始まった頃の雰囲気を、今でもそのまま残しているＮＥＴだ。ボードのあちこちで意見を戦わせているかと思うと、使い方がわからなくてマゴマゴしている人に、突然ＣＨＡＴをかけて教えてあげちゃう、なんてこともあるようだ。会員の年齢層が幅広いので、世代を越えて、いろんな話が聞けるんじゃないかな？

＊Ｃ-ＮＥＴ東京＊

☎03-419-2798　1200専用、ゲストＩＤはCTEST、パスワードはTESTPASS　24時間運営。

通称こたつＮＥＴ、といわれるこのＮＥＴはＳＹＳＯＰさんが、遠隔操作で運営しているので、時おりシステムダウンしている時があり、今日は入れたというだけでうれしさがこみ上げてくるという珍しい楽しみを与えてくれるＮＥＴだ。まるで、こたつを囲んでのだんらんのような雰囲気は他では味わえないものがあるだろう。そしてなにより珍しいのが、ホストのプログラムを公開掲示板に載せていることだ。新たにＢＢＳを開局したいけれど、プログラムの作り方がわからないという時はここを参考にするといいかも知れない。

NETもスピリッツ！?

コミック誌もとうとうＮＥＴに進出しだしたぞ。小学館は以前から「ポストネット」というのを運営していたけど、これに新たに「スピリッツネット」と「テレパルネット」というのが加わったのだ。

「スピリッツネット」は、コミック誌「ビッグコミック・スピリッツ」ならではの情報を提供していこうというもの。最新号の目次、グルメ情報などなど、メニューはもりだくさん。ここで集めた情報を記事にしていく予定らしい。読者から集めた情報を読者に還元していく、という発想は〝エライ〟のです。

いかん、コンプティーク編集部もそろそろＢＢＳを開局しなければいけない。「早く開局せんかい！」という過激なメールやお手紙をたくさんいただいてしまう今日このごろ。よーし、ＢＢＳの名前をここで公開募集してしまうのだ。ただし、採用されても何ももらえないけど……。



マークの思わずBBS

ひろばのコーナーの「おののき探検隊」でおなじみ、コンプティークの読者をふるえあがらせたマークが教えるBBSの穴場情報。これからこのコーナーは見逃せませんよ！

若者の流行の発信基地原宿に、ちょっと気どったおしゃれなＢＢＳがある。その名も「ＢＢＳ　ｉｎ　原宿」。

原宿駅前の、流行の最先端をリードするファッションメーカーが立ち並ぶ高級マンションの一室に、ＰＣ―98をメインとしたシステムが置かれ、原宿の最新の流行やイベントなどの情報が送り出されているのだ。

このＢＢＳのメンバーは、現在600人を超え、そのほとんどが20代から30代のハイソサエティーなおとなたち。だからボードに書かれたメッセージもスマートで、飽きずに読み進められるのがいい。

メインシステムにはアップデートや電子メール、ユーザー同士のチャットなど、アスキーやテレスターに負けない、優れた機能が装備されている。

ＢＢＳは会員リストやプロフィールの載った「プロフィール」、各種のプログラムがアップロードされている「データ」、フリーボードと12のＳＩＧが運営されている「ＢＢＳ」、メンバー専用のＢＢＳと、原宿の最新情報や各種タウン情報を網羅した「はらじゅく」という４つのブロックに分けられている。

面白いボードをいくつか紹介すると、巨人軍ファンなら必見の「ジャイアンツ」ボード。ポスト／アンチ巨人同士で、連日熱戦がくり広げられている。新しモノ好きのキミなら「色小路」ボード。エスケープシーケンスを使って、カラーグラフィックスを楽しめる。

夜の街を散歩するなら「ガイド」のボード。安くてうまくて楽しめるナイトスポットが、体験レポートこみで紹介されている。

回線番号は03-479-6270で、300/1200ボー自動切り替え。プロトコルはN81XN。テストＩＤはＨＡＲＡＪＵＫＵで、誰でもアクセスすることができる。もし会員になりたければ、60円切手を貼った封筒を同封のうえ、下記へ申しこみ書を請求してほしい。〒150 東京都渋谷区神宮前1-1-1-503　ＢＢＳ　ｉｎ　原宿。アクセスするたびに新しい発見のあるＢＢＳだ。

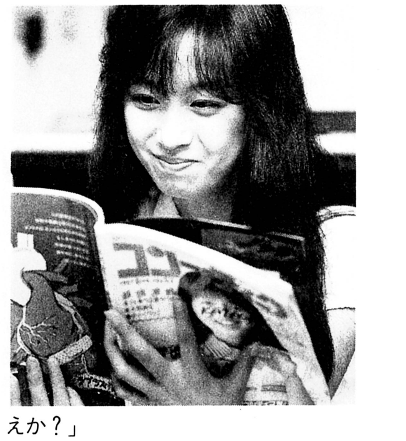
アイドル予備校 特別編

智恵子、編集部に潜入！





智恵ぴょんが編集部に遊びに来た！　予備校生とはいえ、なんてったってアイドル。編集部員は忙しさを忘れ、智恵ぴょんと楽しいひとときをすごしたのであった…。





7月８日はなんの日だ！　そうだ、コンプティーク８月号の発売日なのだ。で、智恵ぴょんが編集部に遊びにきてくれたのだ。へへへへへへへへ、どうだ、いいだろ！

ミュージカル『ＴＩＭＥ19』は今日はお休み。とっても暑い日だったけど、智恵ぴょんはマネジャーの池村さんといっしょに、元気良く編集部に姿を現したのだ。見よ、この編集長のうれしそうな顔を！　ふだんはとっても厳しい編集長も、今日はこんなにデレーっとしてしまったのだ。だって、握手した手をなかなか離さなかったもんな。

智恵ぴょんはただ遊びにきたわけではなーい！　編集部の様子をしっかりと取材していたのだぞ。ワケのわからない人種が徘徊し、紙とディスクとタバコの煙が充満している、ここコンプティーク編集部をつぶさに観察していたのだ。

「相変わらず汚くてすみません」

と言ったら、

「池村さんの机はもっと汚い！」

と内情を暴露。あいさつが済むと突如しゃべりまくり人間と化す池村さんの大声をよそに、智恵ぴょんは静かにいろいろなことを話してくれたのだ。その内容はＥＹＥＮＥＴに書きこまれているので、そっちを読んでね。

たまたま編集部に来ていた山下章名人もちゃっかり記念撮影に参加。自著をしっかりプレゼントしていましたよ。（抜け目のないやっちゃ、ほんと）

で、この記念写真を撮るときが大騒ぎ。副編集長〝エッチ〟吉田が、

「わてが横にならぶ！　腕、組んでえか？」

といきなり狂暴になるし、自分が主役とかん違いして、いきなりカメラにＶサインするヤツ、などなど、もう収拾がつかないのだ。こんな人たちがコンプティークを作ってるなんて、智恵ぴょん思ってなかったろうな……。

約２時間、いろいろお話しをして、サインも書いてもらって、アメを食べて、池村さんはあちこちに電話して、とあわただしかったけど、実に楽しかったのだ。

さて、最後にビッグなお知らせをしちゃうぞ。

今大人気の「夢工場」に智恵ぴょんといっしょに遊びに行こうじゃないか。８月15日の土曜日、時間および集合場所は未定。参加したいという人は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を書いて応募してください。交通費などは自分持ちだから、遠くの人は注意してね。

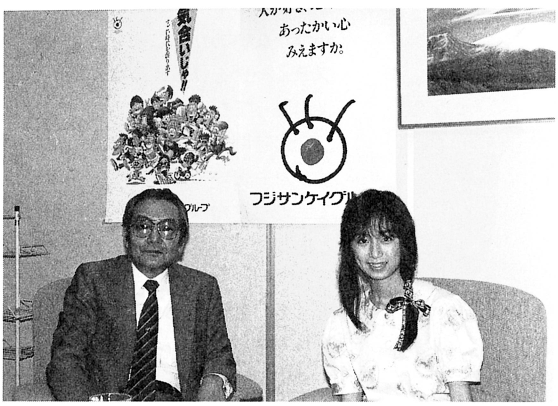


コンプティーク アイドル パソコン通信

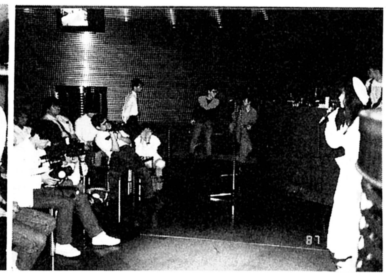
【ID QJA 021 麻井智恵子ちゃん】

▶社長さんに会ったんだよ！

♥元気ですか？　智恵子ダヨ！ 聞いて聞いて、とってもうれしいことがあったぴょん！　この前フジミックに行ったの！　何しにだと思う？　あのねフジミックの社長さんと部長さんにあいさつをしにいったの★　いろんなお話してもらったの。そうだ大ニュースが…。アイドル予備校のボード、社長さんも見てくれてるんだよ！　驚ろいたでしょ！！　ねぇ、社長さんにもメッセージ送っちゃお。そしたらお返事もらえるかも。楽しみだなぁ。でもパソコンって本当に面白いね。これからもずーっと続けたいなぁ☆　皆さんお話してね。智恵子とこれからもず———っと……。
★下の写真がその証拠写真。ど一見ても、親子にしか見えないけど、おっとコンプティークって社長さんも読んでるんだっけ。







▶EBCは楽しかった！

♥昨日はどうもありがとう。初めてステージの上で歌が唄えて、6月20日は記念すべき日。きっと生涯智恵子の心の中に深く残るよね。ミラーボールが回った時、思わず〝すごーい！　歌手みたい〃と思いながら上向いちゃった（シツレイしました)。それに、あんなにたくさんの人と握手できたのも初めてです。とても気持ちがウキウキしてうれしかった。ほんとうにどうもありがとうでした。また、みなさんと会える日を楽しみにしています。それまで、ボードでお話してね。お返事待ってるからね！
★そうなのです。智恵ぴょんは豊島園に続いて、今度はライブハウスでの会合にも参加したのです。それにしてもEYENETの会員というのは、実にまじめに智恵ぴょんと会う機会を作るな。ほとんど神ワザ的だもんな。よーし、今度はコンプティーク編集部主催のイベントをやるぞ！（前ページを見よ！）







▶緊張しなかったよ！

♥麻井智恵子だよー！　元気？　昨日は7月6日月曜日、一生心に残る大切な日です★　だって初のぶたいだったんだもん。デビュー作になるんだよね。このミュージカルが！　ヘヘッやったぁ☆　智恵子緊張しないでできたョ。えらいでしょ？　でもちょっとハプニングがあったの。終った瞬間みんなが智恵子のところに集まってくれて「大丈夫、大丈夫」って言ってくれたの。何だと思う？　それはねぇ、ひ・み・つ！
★智恵子の秘密はみんなの秘密、なんちゃって。ミュージカル見に行った人どのくらいいるのかな？　でも、智恵ぴょんの度胸の良さには敬服いたしました。



&EYENET

予備校でお話し!!

IDQJA 023【五十嵐いづみちゃん】



▶スカウトの思い出

応援ありがとう。いづみは今、レコードキャンペーン中なので忙しいんだけど今日はスカウトされたときの思い出話をしちゃうね。

日比谷から銀座にかけての長い地下道みんな知ってるかな。買物に行くんでそこを歩いていたら、今の事務所のマネージャーさんにスカウトされたんだけど、思わず夢じゃないかとほっぺをおもいきりツネったらいたかったよ。それで、今年は学校も卒業することだしということで、ちょうど、みんなも知ってる『ビーバップハイスクール』のオーディションを受けたら受かっちゃったんだ。



初めての映画撮影はアッという間に終っちゃった感じでした。『新宿純愛物語』も見てくれたかな？　それから、私のデビュー曲「スカイバレー」もよろしくね。





♥いづみちゃんは、昔はもっと髪が長かった。だから、デビュー曲の『スカイバレー』の歌詩に♬長い髪の先だけ、あなたになびいていく♬なんてフレーズがあると、思わずうなずいてしまうのだ。

いづみちゃんの好きな言葉は〝忍耐〟。年齢のわりには渋い(?)言葉が好きなんですネ。でも、とっても良い言葉だと思います。

アッ、そうそう。いづみちゃんは今、ファンクラブ会員の募集をしてます。会員証と会報の発行、コンサート等の特別予約などの特典がついて、入会金が1000円、会費（半年分）が2000円。いづみファンなら、さっそく申しこんじゃお。問い合せは「五十嵐いづみファンクラブ」へ。(☎03-505-5456)



▶こんにちは、いづみです！

みなさんこんにちは、五十嵐いづみです。映画『ビーバップハイスクールパート３』や雑誌のグラビア等で、私のことを見たことがある人がいるかもしれませんね。

今度、私、７月21日に歌手としてデビューすることになったんです。まさか自分が歌手になるとは思っていなかったので、ちょっと不安ですが、私の大好きな季節、夏ももうすぐだし、それに占いによると、今年はすっごく運勢がいい年なんですって！　忙しくて海に泳ぎに行ったり、ウィンドサーフィンができなくなりそうだけど、かわりにみなさんとお会いできるんだから、がんばります！　私はおしゃべりするのは大好きだから、どんどん呼び出してくださいね。画面を通じていろんな人とお話できたら楽しいな。みなさん、いづみのこと応援してくださいね。

交換も買取りもファムがNo.1!



交換したい人!

●¥12,000分以上の中古ソフトでディスクシステムと交換できるゾ!

買取値段の合計が**¥12,000以上**になるように中古ソフト、カードを送って下さい。ディスクシステムと交換します。
注意▶ディスクシステムが到着するまで日数をみておいて下さい。尚ディスクシステムの送料はFAMが支払います。

●¥3,400分以上の中古ソフトで新品ソフトと交換できるゾ!

買取値段の合計が**¥3,400以上**になるように中古ソフト、カードを送って下さい。**定価¥5,500まで**のカセットと交換します。

●¥2,400分以上の中古ソフトで新品ディスクカードと交換できるゾ!

いらなくなった中古ソフトの買取値段の合計が
¥3,400分以上なら➡定価¥5,500までのカードと
¥2,400分以上なら➡定価¥4,000までのカードと
それぞれ交換します。
注意▶買取値段の合計で交換できるカードが違いますので、自分の欲しいソフトの定価をよく確かめてから送って下さい。又新品カードは人気のあるものですと到着するまでに多少お時間のかかる場合があります。

売りたい人!

●ファミコン本体、ディスクシステムを売りたい人!

君がいらなくなったファミコン本体、ディスクシステムがあったらFAMに送って下さい。本体は¥3,000ぐらい、ディスクシステムは¥4,000ぐらいで買取ります。
注意▶箱がないもの、付属品がないもの、説明書のないものはそれぞれ¥500づつ引かさせて頂きます。又、こわれているものは買取れません。

●ソフトカードを売りたい人!

ちがう種類のソフトを必ず**5本以上**まとめて送って下さい。買取値段相当分の現金を送ります。
注意▶現金は現金書留にて送らせて頂きますが、到着まで多少お時間をみておいて下さい。尚現金買取の場合のみ送料400円を差引きます。

ファムショップへ行こう!

FAM SHOP(ショップ)は‥

★中古のファミコンソフト全種類揃っています。しかも、すべて定価の**3〜9割引**

★ファミコンからグレードアップしたい人にはパソコンのゲームマシンが勢揃い!

買取価格表

箱、説明書がなくても買取価格は変わりません。

ランクSS ¥2,000
ハイウェイスター
ドラゴンスレイヤール
水戸黄門
つっぱり大相撲
聖闘士星矢
ジャンボウ

ランクA ¥1,600
ファミリーボクシング
バツ&テリー
ファミリースタジアム
ヘクター'87
アテナ
燃えよ!プロ野球
チェスターフィールド

ランクB ¥1,400
オホーツクに消ゆ
ヘラクレスの栄光
未来神話ジャーヴァス
ブビーキッズ
ファミリージョッキー

ランクC ¥1,200
森田の将棋
うっでいぽこ
熱血硬派くにおくん
ゾンビハンター
北斗の拳2
ファンタジーゾーン
月風魔伝

ランクD ¥1,000
オセロ
ドラゴンクエスト2
ダイナマイトボウル
アルカノイド
4人打ち麻雀
ミッキーマウス
ザ・ブラックバス

ランクE ¥800
ジェニー
パグってハニー
グーニーズII
スパイvsスパイ南国指令
妖怪倶楽部
所さんのまもるもせめるも
いきなりミュージシャン
アルゴスの戦士
ドラえもん
闘いの晩歌
さんまの名探偵
ポケットザウルス
麻雀
テニス
ローウオブザウエスト
タッチ
コスモジェネシス
パチコン

ランクF ¥700
北斗の拳
サッカー
花のスター街道
魔界島
本将棋
飛龍の拳

ランクG ¥600
スペースインベーダー
新人類
五目ならべ
バナナ
うる星やつら
スーパーピットホール
パックマン
ドラゴンクエスト
じゃじゃ丸の大冒険
バイナリイランド
レッキングクルー
ラビリンス
オバケのQ太郎
ギャラクシアン

ランクH ¥500
ゴーストバスターズ
バギーポッパー
怒
長靴を履いた猫
スカイキッド
ルナーボール
スーパーモンキー
スーパーマリオブラザーズ
バードウィーク
六三四の剣
グーニーズ
キングスナイト
ゴルフ
魔鐘
東海道五十三次
がんばれゴエモン!からくり道中
タイガーヘリ
クレージークライマー
サーカスチャーリー
ペンギン君WARS
マドゥーラの翼
ゲゲゲの鬼太郎
ソンソン
ドラゴンボール
キャッスルエクセレント
忍者ハットリ君
ディーヴァ
ソロモンの鍵
レイラ
プーヤン
高橋名人の冒険島
スパイvsスパイ
おにゃんこTOWN
マッピーランド

ランクI ¥400
ピンボール
スーパーゼビウス
アトランチスの謎
影の伝説
戦場の狼
フラッピー
チョップリフター
チャンピオンシップロードランナー
マッピー
ポートピア連続殺人事件
聖飢魔2
ギャラガ
迷宮組曲
アイスクライマー
ロードファイター
シャーロックホームズ
ミシシッピー殺人事件
マイティボンジャック
魔界村
時空の旅人
ディグダグ2
キングコング2
ツインビー
スーパーチャイニーズ
アイギーナの予言
スカイデストロイヤー
メトロクロス
パックランド
キン肉マン
バベルの塔
ディグダグ
ロードランナー
火の鳥
エキサイトバイク
バーガータイム
バルーンファイト
トランスフォーマコンボ
けっきょく南極大冒険
ホッターマンの地底探検

ランクJ ¥300
ロットロット
ドンキーコングJr
マリオブラザーズ
機動戦士Zガンダム
ドンキーコングJrの算数遊び
エレベーターアクション
ジャイロダイン
ポパイの英語遊び
ダウボーイ
ルート16ターボ
シティコネクション
忍者くん
ビーウィング
1942
ワープマン
ボンバーマン
ドラゴンバスター
スーパースターフォース
ワルキューレの冒険
スペースハンター
チャレンジャー
ジッピーレース
10ヤードファイト
忍者じゃじゃ丸くん
ドンキーコング
F1レース
ドルアーガの塔
タッグチームプロレスリング
ドンキーコング3
アーバンチャンピオン

その他のソフトはオール¥200

ディスクカードはすべて ¥300

アルカノイド、クレイジークライマーは付属のスティックもつけて送って下さい。

営業時間

〈平　日〉AM10:00〜PM6:3
〈日・祭日〉AM10:30〜PM6:0



JR秋葉原駅東口徒歩0分

FAM ファミリーメイト

交換・売りたい人はこちら▶03(257)0427

受付時間▶祭日を除く月〜金のPM3:00〜PM6:00

送り方

申込書に名前、住所、郵便番号をはっきりと記入して下さい。次に保護者の方に氏名と印の欄を記入してもらい、送るソフトの名前とランクを記入して下さい。又送るソフトは**箱、説明書がなくても**買取価格は変わりませんが、ソフトにいたずら書きや名前の書いてあるものは送らないで下さい。

送り先

〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21鳥山ビル4F
ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

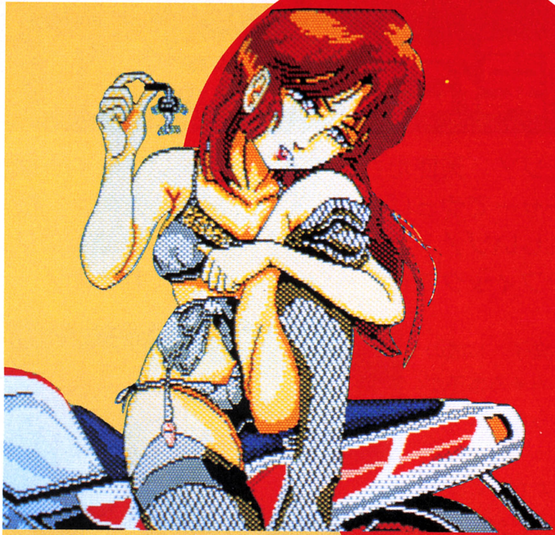
申込書 1.買取 2.ソフト 3.ディスクシステム交換 4.ディスクカード交換 「コンプティーク9月号」(1、2、3、4どれか○をつける)

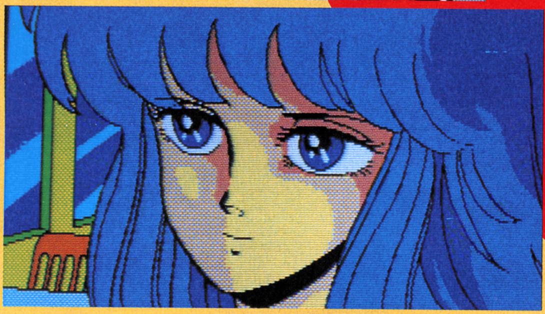
		君が送るソフト	
ふりがな	年令	名前	ランク
名前	オ		
保護者氏名	保護者認印 (印)		
住所(〒　　)			
	電話番号		
希望新品ソフト3つのうちから送ります。			
●	●	●	合計の金額¥

申込用紙のない人は自分で作って「コンプティーク9月号」と必ず書いて下さい。

必らず お父さん、お母さんに読んでもらおう!

●商品はメーカーの製造遅れなどによって若干納期に時間がかか
ことがあります。
●希望ソフトは1つの新作ソフトに対して必らず3つ書いて下さい
その内から1本を送ります。希望ソフトはなるべく発売されてい
ものにして下さい。発売前のものはお待ちいただくことになりま
●希望品の変更や新品の返品、再交換は原則として受け付けませ
但し万が一新品が不良品だった場合は同一品と交換します。
●交換の場合送られてきたソフトが¥3,400及び¥12,000以上あっ
もおつりは返せません。
〈例〉あなたが送ったソフトが¥3,600分の時
▶新作ソフト1本。¥200は返せません。
あなたが送ったソフトが¥12,300分の時
▶ディスクシステム。¥300は返せません。
なるべくぴったりの金額にして送って下さい。尚、¥3,200分
かソフトがない場合などの不足の ¥200分を現金に変えるこ
もできません。





福袋

Hソフト編

興奮！ドッキン！グラフィック！

「天使たちの午後Ⅱ」
「ダブル・ヴィジョン」

Hコミック編

この世の奇跡か!? 10号記念号!!

大日本ウヒョヒョ読書新聞

JOT上級者編
もあるよ！

パソコンソフト編

「ガンダーラ」の秘密



Hプレゼント&トップシークレットテレフォンサービス付き

ここをハサミで切ってネ▶

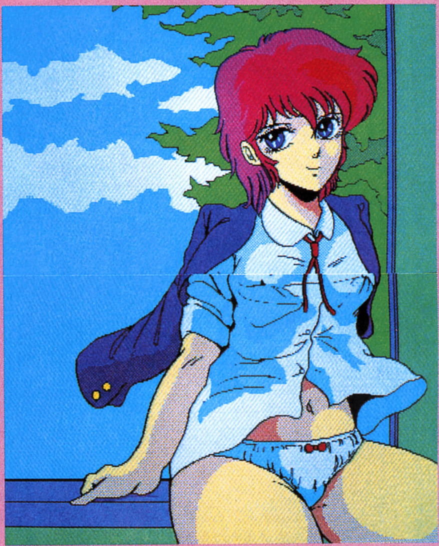
名作『天使たちの午後』に続編登場！

『天使たちの午後Ⅱ』



▲オープニング画面は上下にスクロールする

ついに出たゾ！『天使たちの午後Ⅱ』だ～い！　やっぱりアドベンチャーでやっぱりこ～んなにHだったのだ。ひょ～んとうれしいゾ！　ファンクションキーによる選択コマンドで、グラフィックでビシバシにいかせてくれるよ！



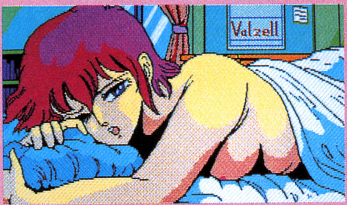
あたし、美奈子。17歳の女子高生。そろそろ杏子が迎えに来るから起きなくちゃ。朝食をとってパパの部屋の前を通りかかると変な声が……。ヤダ、パパったらどっかの女の人と……。娘の教育、真剣に考えてんのかしら？

杏子が迎えに来た。いつもながらカワイイこと。2人で学校に行く途中、玲子に会った。美人だけどちょっと危険な感じがする……。

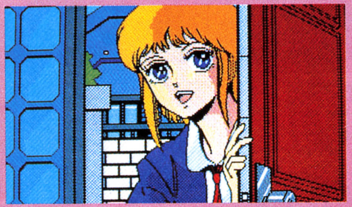
学校では、キレイな五月瞳先生の英語が第1時限目。ステキな先生なのよねェ、コレが。ふと杏子を見ると……エーッ、どうして！　杏子ったら玲子と話したりしている。あの2人、もしかして……。もぉ～ッ、あたしも瞳先生と浮気しちゃおうかしら……。

――というわけで、美奈子を中心にイロっぽい〝コミュニケーション〟が繰り広げられていく。ファンにはおなじみのシリーズ第2弾。女のコの〝あの関係〟が三角、四角とつながり、そのプロセスがアドベンチャーとして展開していく。

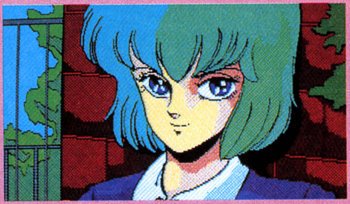
でも、女子高生とか女教師が○○したり××するなんて！　おまけにみんなカワイイじゃないか！（？）だいたい、あの親父はなんだ！　あんなのに親の資格はない！　オレとかわれ！　そうすりゃ、彼女がなぐさめてくれそうだし……アッ、だったらいっそその女と……。



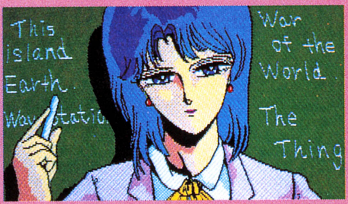
▲美奈子、おはよッ！　と優しくささやいても起きてくれないんだ、この女は



▲あっ、杏子が迎えに来た。パパのことが気になるけど……

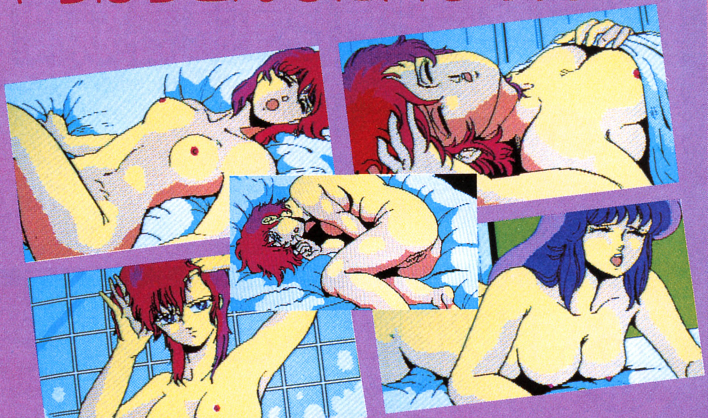


▲学校へ向かう途中で玲子に会った。なんだかア・ブ・ナ・イ



▲五月瞳先生。英語の先生だから、さぞかし舌の動きは……

やっぱりこんなにHなのッ！



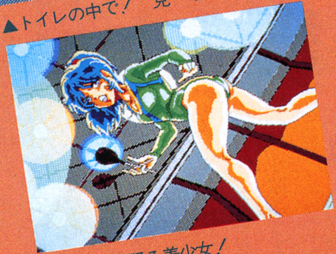
●JAST／☎03-706-9766／PC-8801SR以降、FM77AVシリーズ（3枚組）／7800円／発売中

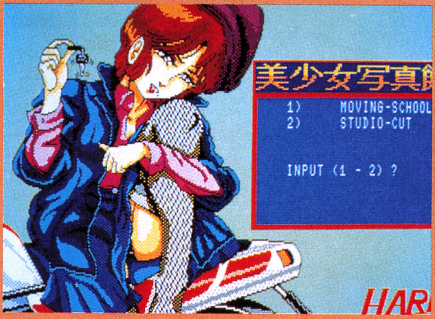
フォトシミュレーション
『ダブル・ヴィジョン』

MSXでもどんどんHソフトが出るようになりましたネ。これは5月号で紹介した『ムービングスクール』と『スタジオカット』を合体したもの。グラフィックは最高だぜ！


▲アララ、見られてるとも知らないで…


▲トイレの中で！ 見〜ちゃった

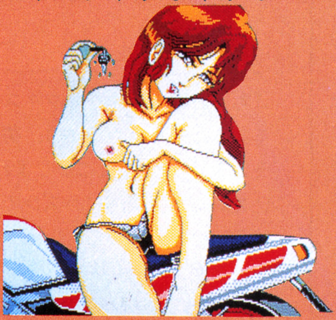

▲体育館で踊る美少女！



こいつはイイ。とにかく女のコがカワユクて絵がキレイ。はっきり言って、この手のソフトで登場する女がカワユクなけりゃ、おもしろくもなんともないからネ。

さて、ゲームは、モデルとして登場する計10人のギャルたちを①カメラの種類②シャッタースピード③しぼり④フィルム感度（フラッシュ使用の有無）をそのつど決めて撮影していくというもの。ひとつのゲージュツだ！ おまけに、隠しコマンドによるサービス画面もあるから、飽きたらこっちにチャレンジしてネ！


▲うっひょ〜、あぶない、あぶない


▲左上のタイトル画面と違うね…？

JOT 全日本オナペットTOP40選考委員会会長 吊端撃彦の オナニー放談〈上級者編〉



初心者はまずP215を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

先月号のクイズで「高樹陽子のヒップサイズを当てよ」とゆ〜問題を出したら、「んなもんわかるかバーロー」という怒りのハガキが続々と届いた。お怒りもごもっとも。だが、目をサラにして写真をながめ、ちょっと頭をヒネればそうそうむずかしいことではない。まず、高樹陽子はサーフィン大好きのスポーツギャル。サーフィンと言えば、上体のバランスと下半身のふんばりがモノを言う。ということは、腰がしっかりとすわっている＝バストよりヒップがでかい、という仮説が成り立つ。しかし、写真の高樹は実に均整のとれたプロポーションだ。とするとバストが82cmなら、ヒップは82〜85cm以内とゆ〜結論になりはしないか。先月の答えはズバリ、84cmであった。今回は大目に見て前後1cmずつのズレは正解とみなすが、次回からは許されぬ。オナニーの世界とはかように厳しく奥が深いものなのだぞよ、フォッフォッ。数字ひとつが命取り。

ここまで論理的な解説をしても、まだ吊端がえ〜かげんこいてると思ってるうたぐり深い諸君。けっこう、若人は常に疑問を抱きつつ成長するものだ。たとえば、写真の本田留美子は本田美奈子のそっくりさんというフレコミだが、はたして世の中とはそんなにアバウトなものだろうか……。

では今月も恒例の初段認定クイズを出そう。Q．永井陽子（写真）の好きな男性のタイプは何だ？ 本人の性格は〝甘えっ子でちょっぴり気が強くて淋しがりや〟という、ま、そこらへんにゴロゴロありがちなタイプ。妥協は許されないぞ。〝妥協するものこくべからず〟……名言じゃ。（ザンゲじゃ。8月号で立原友香と星川ミグの写真が逆になっていた。スマン！）


▲『SMあの娘に2リットル』の本田留美子。脳天気浣腸がエグイ！


◀永井陽子『小麦色のマーメイド』


▶『ミッドナイトドール』の前原祐子

●ダブル・ヴィジョン ●HARD／☎03(621)8447 ●MSX (3.5"2DD)／5800円／発売中

あとは寝るだけの

で、いゆる官能劇画系（つまり大人のHマンガ）が中心になるそうだ。とりあえず初回10点で、以後毎月発行されるとのことである。（なお10点をすべてチェックしたA氏（28歳・ライター）によると、中野ゆう『熟妻狩り』、ケン月影『爛熟美人』がオススメだそうである。

HCの文庫本というのは、なんせ隠すのに便利なので、今までなかったのが不思議なくらいであった。以下、続刊のさらなる充実を望む。

ねぐら★なお『いきなり少女色』が、6位に入ってきている。「エロ」と「和姦」をテーマに、オトメチックエロラブコメをくりひろげる。そう、わしらだって陸奥A子は好きだった。で、Hも好きなのである。だから、ねぐら★なお。

みいくん『ふりーたいむ』。これがメカバトルあり、セーラー服あり、エロもいけて、けっこー読ませる。

そんでもって中島史雄『Be少女コミック』。ベスト・ライブの10巻目で、新旧作とりまぜて雑誌形式を模したやつ。やっぱり絵がうまいよね。安心して読めるし。でもってチャートに2作品入ってる。エライねー。

『スピリッツ』の「冒険してもいい頃」も、かなりみやすのんきに近づいてきてるが、『OH！ポテトBOY』も、うまいんだよね。柳沢きみおや聖日出夫のサラリーマンもの感覚で読むと、やっぱりこの人のカゲキさってスゴイよね。

『まじかるぽっと』もVOL4。この手のオムニバス本は、すでにそーと一淘汰されてきているが、これはつぶぞろいですな。お好みの作家を見つけたい方にもおすすめ。

てわけで、わしゃ宇治谷……しつこいのー。浅野愛子のビデオ「SHE's　IN」。おっぱいもろ出しの愛子ちゃんの姿に、大山は泣けました。

それでは、また来月お会いしもそう。

ひろもりしのぶ『OH！ポテトBOY』



「ちょっとカゲキなオフィスLOVE」と銘うってあるとーり、カワイコ、美人、ブス、インラン入り乱れたOLにかこまれ、人は良いが、いまいち出世街道にハズレている主人公が、結局はいい目をみるという、アリガチなお話。であるが、それがおもしろく楽しいのであった。HCって結局ハメハズしよ。



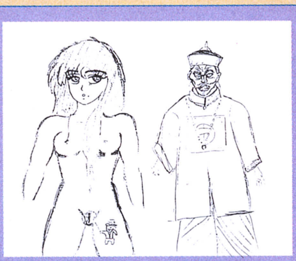
▲ひろもりしのぶ『OH！ポテトBOY』　白夜書房　680円





▲▶『まじかるぽっと4』さだ♡こーじ、よるのつばさ、Gen・小笠原、FLATY・FLAT、KMITSUFUJI　などなど。日本出版社850円。しかしけったいな名の作者群ではある

読者広場　いこい



▲テクによるイラスト。エロ少女とキョンシーの組み合わせが、イミがなくてよろしい。けっこう下手絵である



▼静岡県のペンネーム・テクの自画像。狂悪そうな眼のくせになさけない口ばしがよい

本文の続きになるが、浅野愛子ちゃんのビデオ「SHE's　IN」（45分　SVI　9800円）が、フィリピン・セブ島のなんの気ないBGVながら感動的であった。映画『漂流教室』は非感動的であったが。

さて静岡のテクのお便りには「別冊の福袋（富士見書房）がはずかしくて買えなかった」と書いてあった。古い手だが、福袋といっしょにコンプティークを重ねてレジに出すのはどうだろう。大きさが同じだから、特にチェックはされないと思う。さもなくば、はずかしがらず堂々と買うこと！　それしかない。

大日本ウヒョヒョ読書新聞

世にスケベの種はつきるまじ。世にドスケベつきるまじ。しこうしてウヒョ新は、今月の真実のHCを追求してやまない……。真夏である。

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

ときにHC!!

ウヒョ新でチェックせよ!

諸君! わしゃ宇治谷順信じゃ。キミもエロ劇画原作者になってみないか!? と、いきなりハズしてしまったが、大山平八郎である。夏、真夏!! よもやマンガ専門店のオタッカーの人ごみにもみつくされ、脳ミソ悪魔のドクドクモンスターになってはおるまいか!? いかん! それではいかん!! ちゃーんとウヒョ新でチェックしておれば、マンガ専門店で立ち読み注意されないし(これが人をオタクだと思ってキビシクおこられんのよね)、また、普通の書店でもヒクツにならずに、堂々とHCを購入できるわけである。諸君! わしゃ宇治谷順信じゃ、じゃなかった、諸君! HCは堂々と買おう! 堂々と買ってるところを写真に撮り編集部「ウヒョ新係」に送ろう。心意気のあるヤツにはHCを進呈する。(ただしウヒョ新に掲載するかもしれない・笑)

さて、チャート解説に移ろう。上の表は、東京・新宿のオタッカーの殿堂・まんがの森(☎03・341・0921)の6月期売り上げを元に、大山が独断でセレクトしたものである。

1位の森山塔『あとは寝るだけ』は、フランス書院のコミック文庫シリーズ。この本は再録ばかりではあるが、その他は基本的に描き下ろし



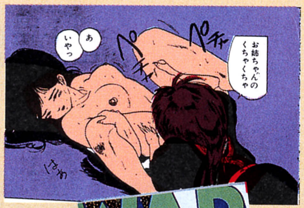


▲森山塔『あとは寝るだけ』 フランス書院 350円 拾遺の章として「コーフン模様」「おニャン子検査」など9編。かもしだの章として「恐怖の便所キノコ」「サーバント」名作「準子さんの肖像」(上カット)など4編

H・COMIC 福袋版BEST10

	書名/著者名/発行所
1	あとは寝るだけ 森山塔　フランス書院
2	パンプキン17 わたなべわたる他　白夜書房
3	はずみ感度100 真倉まりな　松文館
4	プライベートゲーム いぶきのぶたか　司書房
5	ドッキン♡美奈子先生 わたなべわたる　白夜書房
6	いきなり少女色 ねぐら★なお　三和出版
7	ビッグバン1 安田秀二他　久保書店
8	あこがれ 中島史雄　集英社
9	冒険してもいい頃 みやすのんき　小学館
10	Be少女コミック 中島史雄　久保書店

●東京・新宿「まんがの森」(☎03-341-0921) 6月度調べ





▲ふりーたいむ『WAR SIDE GAME』白夜書房 880円『パンプキン』『エロトピア』連載。くるものはある。大山は好きであるゾ、この手は……

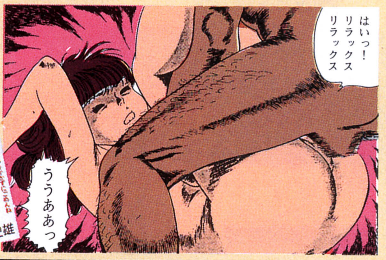




▲ねぐらなお『いきなり少女色』三和出版 850円 「男の子の為のやさしいポーノグラフィ」と題された(橋本治の名言を受けて…わかるよね)米沢嘉博の解説が、HCには異色。オトメチックと和姦の相関が、よくわかる

▼中島史雄『Be少女コミック』 久保書店 550円 これは絶対お買得。「ふみくんのキャラグラフティ」で美少女のキャラの変遷を追い、劇画ブーム期の名作「花弁の姦走」にじっくり酔ってみよう!



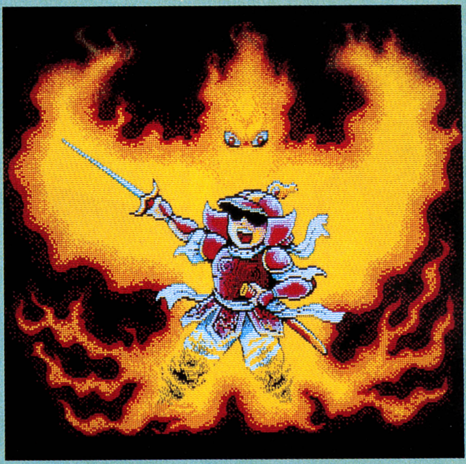


『ガンダーラ』

如来洞の秘密

さて、今月号の袋入りは仏界RPG『ガンダーラ』だ。本紙How To Winでも連載中だけど、そこでは教えられなかった秘密を、袋の中でドドーッと公開してしまうゾ!!





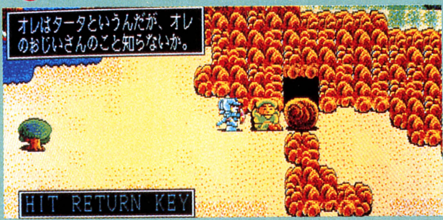
人間界の秘密



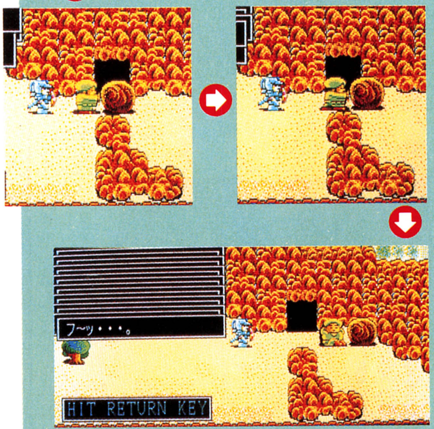
▼写真③ 人間界を解放すると、こんなメッセージがもらえる



▲写真① ピンクの服の老人に仏薬をあげると



▲老人の孫のタータ。力がありそうだな

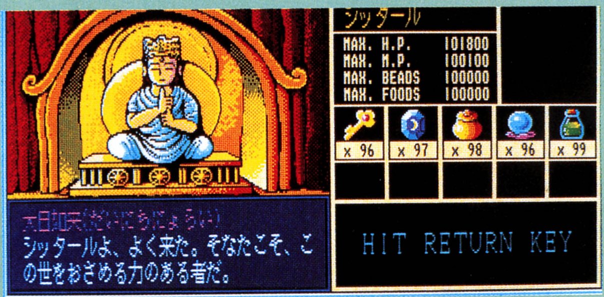


◀写真③ タータが怪力で如来洞の前の岩をどかしてくれるんだ! ウ～ン!!

『ガンダーラ』では各界に必ず「如来洞」がある。そして、必ず入口が何かでふさがれている。そのどかし方を教えちゃおうというんだから、見逃す手はないぞ!

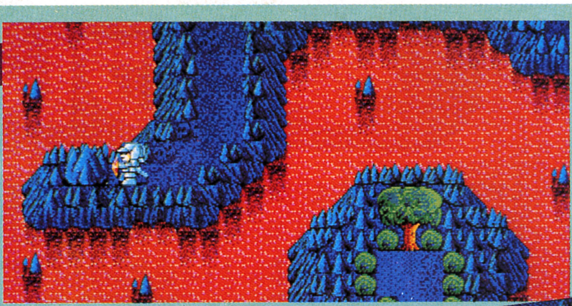
さて、人間界の「如来洞」は、写真①のように岩で入口がふさがれている。この岩をどかすには、まず人間界を解放する。そして、人間界のスタート地点近くにうずくまっている、ピンク色の老人と話してみよう。写真のメッセージ通り、仏薬で助けてやれば、写真②のように、老人の孫タータが岩をどかしてくれるぞ。

「如来洞」の中にいる大日如来は、大師の位を授けてくれる。そして、不動明王に会いに行けば、地獄界のボスを倒すための白蓮の宝剣と宝甲をもらえるのだ。また、他の界でも宝剣と法力を使えるようにするには、お守りが必要だ。考古学者クマーララブの目を仏薬で治してあげて、長老ビマラキールにもらった古文書を読んでもらおう。そうすると、ほ～ら、写真③のようにネ!



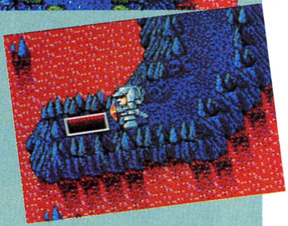
▲如来洞の中には大日如来がいて、大師の位を授けてくれる

地獄界の秘密



まずは地獄界のお買い得情報を。ここ地獄界の食料店は、人間界のものよりもグッとお買い得。ゲームの世界でも、人間界は物価が高いということかな。この食料店は、ボスにないしょで邪鬼がやっているもの。ここで食料をしこたま買って、先に備えた方がいいよ。備えあれば憂いなし、ってよく言うじゃない。

地獄界のボス・荒神を倒すには、よ〜く法力を効かせてから、人間界でもらった白蓮の宝剣で、雲のところを5回突けば倒せるゾ！



地獄界の「如来洞」も写真のように、岩がデーンとのっかっている。この岩を消すには、地獄界を解放してから岩を剣でつけばOKだ。後は、「如来洞」の中にいる金剛大日如来に会って、明王の位を授かり、不動明王に新緑の宝剣と宝甲をもらって、次の餓鬼界に備えよう！



▲如来洞の中に入ってみると、金剛大日如来がシッタールの来るのを待ちわびていた。如来から明王の位を授かり、その足で不動明王に会いに行こう。不動明王は新緑の宝剣と宝甲をくれる



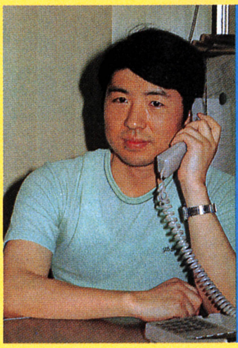
▲邪鬼の食料店。人間界よりも物価が安い

トップシークレットテレフォン

03-221-9800

仏の顔も3度目までの正直だ!?

ハイ。ということで、人間界と地獄界で行きづまっていた人も、無事に世界を解放できたはず。意外と簡単だった、って。そうだよ、わかってしまえばそんなもんさ（となぜかなげやりな口調）。でも、シッタールの冒険はまだまだ続くのだ。そのことを忘れちゃいないかい。そ〜だよ、そのために『ガンダーラ』の原作者・槇村ただしさんに登場していただいたのだ。ムフフのフ！



◀槇村ただしさん。東京在住。34歳。独身。パソコン暦5年。本業はマンガ家。エニックス第一回プログラムコンテストに『マリちゃん危機一髪』で入賞。その後、『エルドラド伝奇』などを発表、AVGの先駆者的存在と言える

Q．餓鬼界の如来に会うには…？

で、みんなが何を知りたがっているのかはもうわかったよ。コンプティーク編集部の住所でしょ？　それは……。えっ！　違う。などと大ボケしていてもしようがない（だって上にちゃんと書いてあるもんね）ので、さっそく教えちゃおう。おっと、カン違いしちゃいけないよ。秘密は電話でこっそり聞くもんだぜ！

第１回	8／8→8／17
第２回	8／18→8／27
第３回	8／28→9／6
お休み	9／7

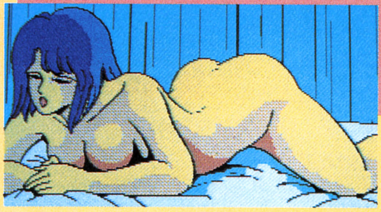
ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

＊このトップシークレットテレフォンでは、これからもどんどんゲームのQ＆Aに答えていきます。読者からのゲームへの質問、出演してほしいゲームデザイナーなどを募集します。「トップシークレットテレフォンQ＆A」係まで、ドシドシお便りください。

Hプレゼント

いや〜っ、今月はHだったぜ！　夏は暑いし、仕事は増えるし、おまけに年までとってしまったじゃないか。でも、今月もあるんだ、Hプレゼント！　ほ〜らほら、ハガキに手がのびるでしょ。禁断の果実は、食べてしまってからその味がわかるもの。応募者がい〜っぱいなので、もれある当たり方だけど、そこはそれ。なにごとも気合が大事。一筆入魂でハガキを書いてネ！




①


②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧

★Hソフト

①天使たちの午後Ⅱ ……3名
②ダブル・ヴィジョン……3名

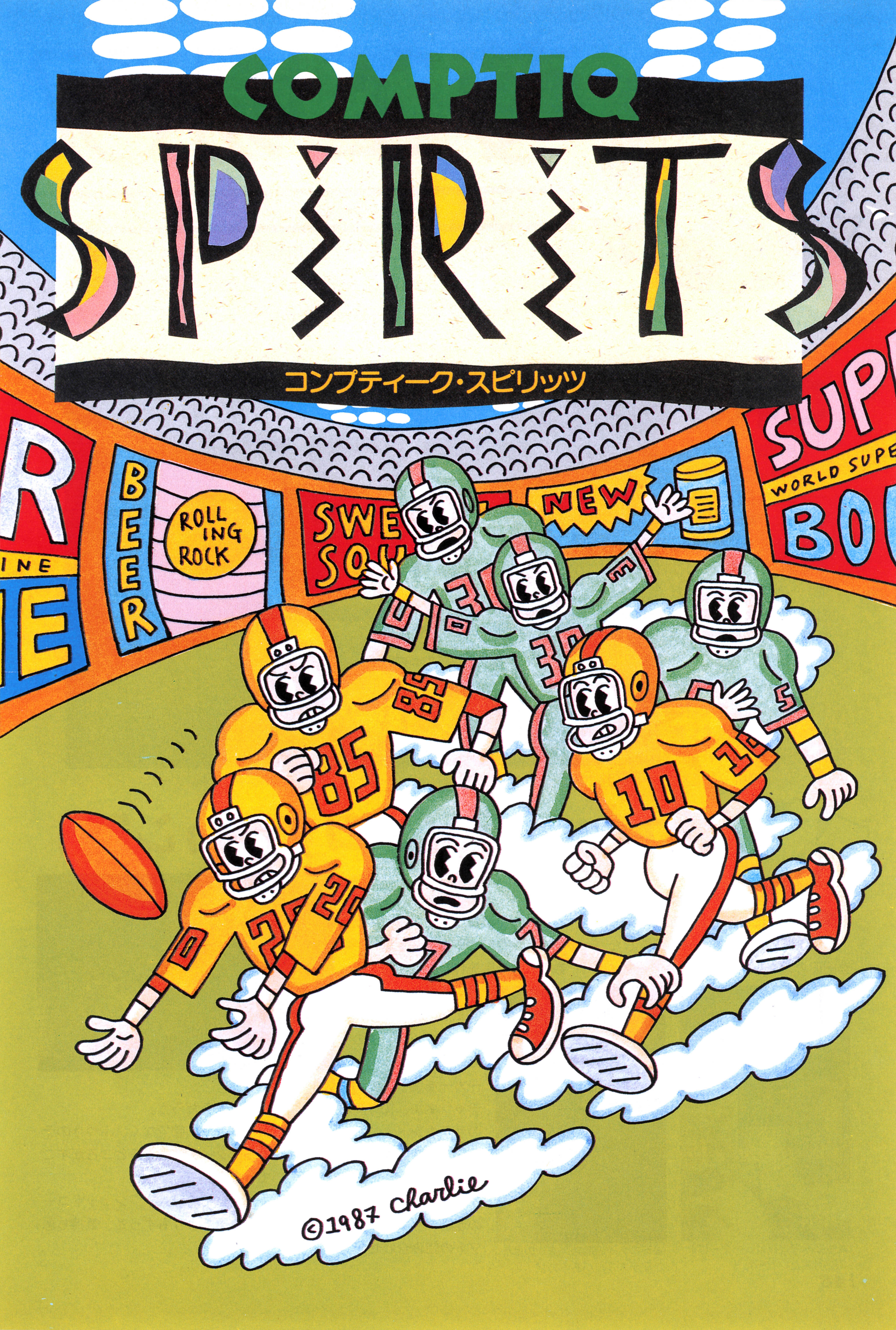
★Hコミック

③あとは寝るだけ ………3名
④いきなり少女色 ………5名
⑤WAR SIDE GAME……5名
⑥Be少女コミック………3名
⑦OH!ポテトBOY ……3名
⑧まじかるぽっと④………3名

★応募方法

★上の福男の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切りとり、官製ハガキに貼って応募してください。応募者多数の場合は、抽選で当選者を決めさせていただきます。
★ハガキに欲しい賞品の番号（ソフトは対応機種も）の他に①住所②氏名③年齢④職業（学校名）を必ず書いてください。
★あて先は、〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「H大プレゼント」9月号係。しめきりは、昭和62年9月7日。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。官製ハガキ以外は無効です。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります


COMPTIQ
SPIRITS
コンプティーク・スピリッツ
BEER
ROLL ING ROCK
NEW
©1987 charlie



夢工場'87

レポート◉PART Ⅳ

いよいよ始まった夢工場'87！ 開始前からずっと追っかけてただけに、ひとごとみたいな気がしません。最終回の今回は、「アイドル予備校」の麻井智恵子ちゃんと一緒にまわったよ！

これが夢工場'87だ!!

7月18日、午前10時。小雨が散らつく中、ドドーンという花火の大音響とともに〝夢工場'87〟はスタートしたのだ。開場と同時に、目的のパビリオンへと突っ走るこどもたち。アッという間に、各パビリオンの前には長〜い列が……。

この熱狂はまだまだ続くはず。まだ見てないというキミ、さあ今すぐ夢工場へレッツゴー！



▲話題のゲーム『ウルティマⅣ』のブース。向って左側にダンジョンがあるのだ。こわいよ〜！

Making of ディスコビジョン360

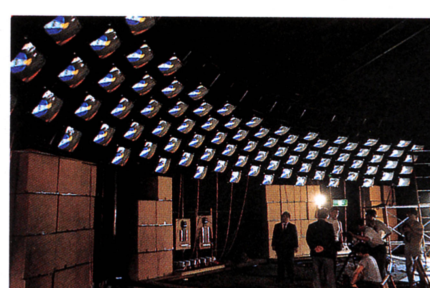
ディスコビジョン360の最終テストにお邪魔した私たち。

336台のビデオモニターを設置した全円周のスクリーン。映像のテーマは〝ダンス〟。チアガール、ビリヤード、すべてのものがダンスしている。そして最後は、おニャン子クラブの顔だけでモニターを埋め、数千人の観客を作り上げてしまうというすごいもの。

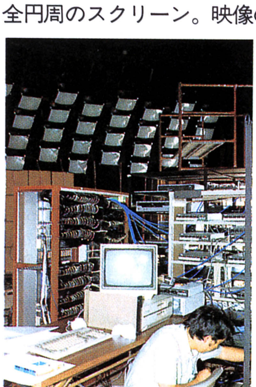
また、音響は、スーパーウーファーのBOSEというスピーカーを使っての10チャンネル、10方向からのサラウンド。これは、重低音に特に強いスピーカーで、おなかにズシンとくるんだよ。音と映像の連動、そして技術とソフトの組み合わせが実現したといえるだろう。

大型ブラウン管でなく、ふつうのテレビモニターを使ってるところがすごいでしょ！

まだ、見てない人！ ジェットコースターに乗るよりもずっと、気持ち悪くなれるよ！



▲炎天下、黒テントの中でのテストでした



▲ちなみにコンピューターはPC9801みたいだったぞ



▲モニターの動きを追うのはなかなかスリルがあるのだ

Making of 夢トンネル

夢トンネルからは、3つのトンネルを見せてもらった。まずは「イルージョンブリッジ」。ドラムの中を歩いていると、突然、床がパックリあいて、まるで21世紀の西新宿を宇宙船で飛行してるような感じの景色が展開される。

ドラムの回転がキミの三半規管を混乱させるぞ。

永田萌の「妖精村」には、こんなストーリーがある。──野原で妖精がオルゴールを聴いていると、オルゴールの音が虹になり、それが海に溶けて、空に昇って星になるというものだ。星は輝き、魚は泳ぐという立体感は充分。トンネルの壁面に妖精の世界が展開されるのだ。



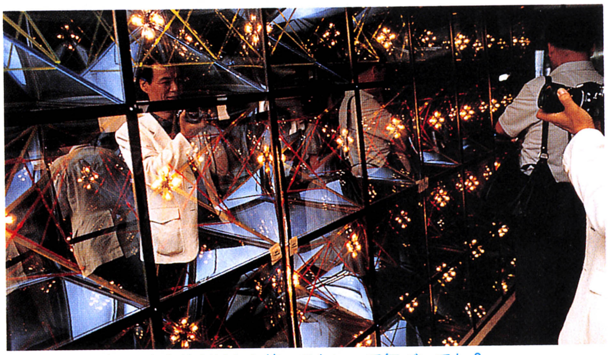
▲この上をみんなが歩くってわけ

最後に「アクアホール」だけど映像とミラーで構成する海底の世界、天井、壁はすべて万華鏡。

万華鏡に映った万華鏡にまた万華鏡が映る……。自分がどこにいるのかわかんなくなっちゃうね。



▲パネルの裏から、光を当てて、立体感と躍動感を出すんだ



▲ライトもガラスも1枚だけしか使ってないって気づいてた？

夢トンネルは夢工場'87の入口だ。東京で6つ、大阪で5つのトンネルがキミを待ってるぞ。

非日常感覚のシャワーを全身に浴びて、夢の国へはいっていこう。

これから何が起こるのか、どんな世界が待っているのか！

夢工場'87は、キミたちしだいで、いろんなふうに楽しめるものだと思う。

事務局のみなさま、ご苦労様！

★智恵子ちゃんの★ 夢工場'87潜入ルポ

〝遊ぶの大好き〟の智恵ぴょんが一番先にチャレンジしたのは、ご存知「マッハビジョン」。リアルなジオラマと、『アウトラン』の筐体(きょうたい)を使った画面に、智恵ぴょんは絶叫のしっぱなし。マシンを1台壊しちゃいました。

「マッハビジョン」で一汗かいた後、今度は「マジカルロマンス」へ。カードを作って、中に入ると、ロマンチックなコーナーがい〜っぱい。遊び終ると、その結果が出口でプリントアウトされる。そして、この他にも楽しいコーナーがた〜くさん。「また来るネッ！」という力強い言葉を残して、智恵ぴょんは会場を後にしたのだ。



▲悲鳴が会場内をかけめぐっちゃったのだ。「こわいけど、楽しいッ！」



▲「ロマンスしましょ！」カードを作って、いざ出発！



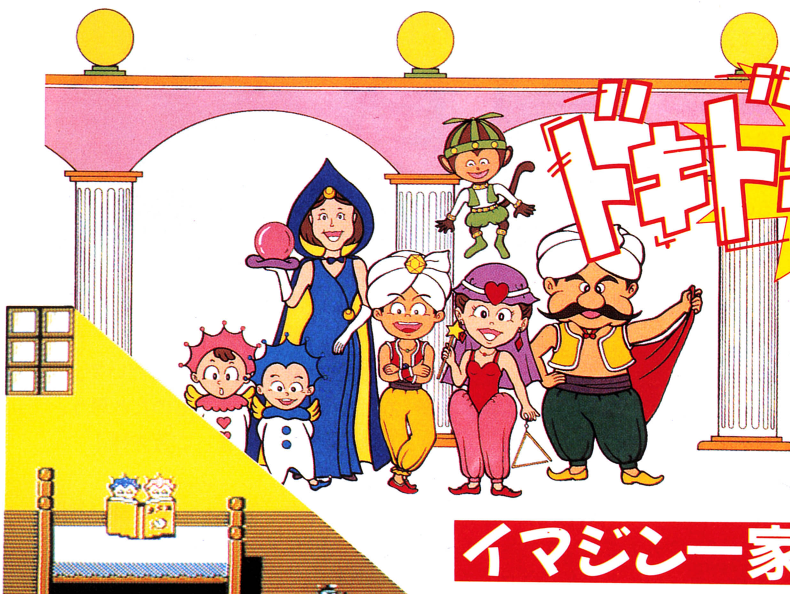
FAMICON SPIRIT

●ファミコン・スピリット●

あァ〜暑い！　と〜っても暑いど！　前号もたしか暑かったような気がするなァ。こんなときには、ビール（未成年はダメだど！）でも飲みながら、やっぱファミコンやネ。

ファミコンソフト

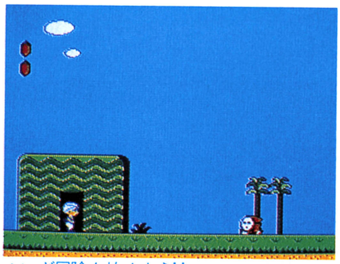
夢工場 ドキドキパニック™

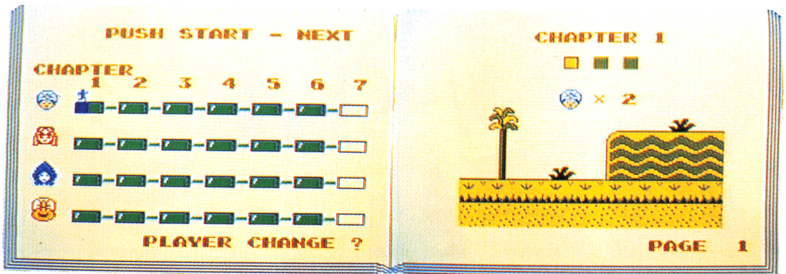


あのフジテレ〜ビィ〜♪　がとんでもないハチャメチャ面白ゲームを発表したど。もう完全に、今年のNo.1ゲームだ！

イマジン一家が助けにきた！

双子のピキとポキは絵本を破いて、本の中のイタズラ者、マムーを飛び出させてしまった！　マムーは、人々の楽しい夢をつくる夢工場のドリームマシンをこわし、恐ろしい怪物まで誕生させる悪いヤツ。そのうえ、ピキとポキを絵本の中に引きずりこんじゃった!!　ふたりを助け出さなきゃ——。


▲いざ冒険を始めよう!!



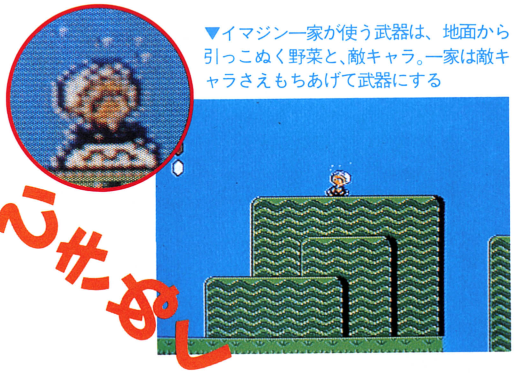
この『夢工場・ドキドキパニック』は、発売がフジテレービィー♪　で、制作があの任天堂という、ウルトラ強力コンビによって実現した超おもしろソフトなんだど。その内容はスーパーマリオタイプのアクションゲーム。ぬわぁ〜んと、制作スタッフがあのスーマリと同じなんだ。そんでもってスーマリを完ペキに超えているッ！

マムーにさらわれたピキとポキ、こわされた夢工場をもとどおりにするために、イマジン一家が絵本の世界に入っていき、活躍するんだ。ステージは全部で７つ。それを家族全員がクリアするとエンディングに入る。しかし、家族の４人は、それぞれ動きの特徴がちがう。カンタンにはいかないぞ。

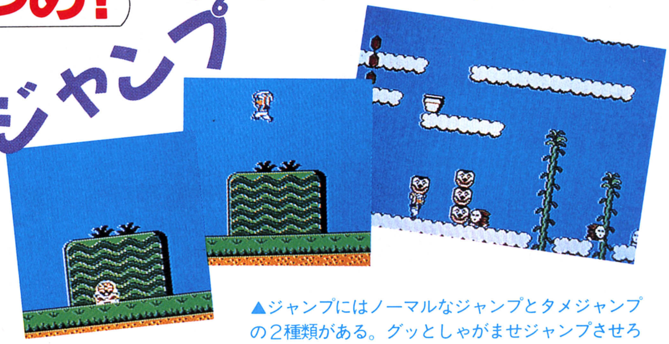
努力の上に努力をつめ！

ひきぬき

▼イマジン一家が使う武器は、地面から引っこぬく野菜と、敵キャラ。一家は敵キャラさえもちあげて武器にする



ジャンプ



▲ジャンプにはノーマルなジャンプとタメジャンプの2種類がある。グッとしゃがませジャンプさせろ

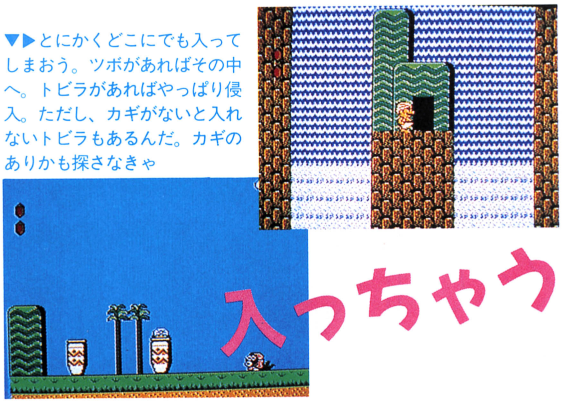
ウラワザ？

▼地面の草をひっこ抜くと、ランプが現れることがある。コイツを投げるとトビラが出現し、中にはライフが！



入っちゃう！

▼▶とにかくどこにでも入ってしまおう。ツボがあればその中へ。トビラがあればやっぱり侵入。ただし、カギがないと入れないトビラもあるんだ。カギのありかも探さなきゃ



ウワサのキャサリン！



▲彼女がウワサの子ボス、キャサリンちゃんだ

▼彼女の武器は口から飛ばす玉子なんだぞ

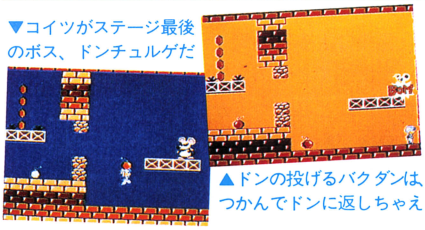
▲タイミングよく玉子の上にのって、ぐっとリフトアップ。はき出す間隔を見よ

▼そいつをキャサリンめがけて投げつけちゃえ

▲やったァ～！　ステージ1の最初のエリアをクリアしたぞ

わたしがドンチュルゲ

▼コイツがステージ最後のボス、ドンチュルゲだ



▲ドンの投げるバクダンは、つかんでドンに返しちゃえ

これがアメリカのファミコン？

先月号の〝CES〟レポートでも紹介したけど、アメリカでもファミコンが大人気（あちらではNintendo Entertainment System　が正式名称)。だけど、本体もROMも日本のものより大きくて、デザインもいまいちダサイ。アメリカ気質そのままってとこ。

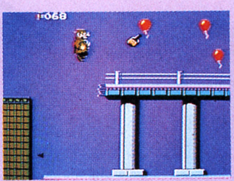
さて、右のふたつのゲームはアメリカ独自のもの。日本のソフトとはちょっとちがう味わいがある。zapperっていう光線銃を使って遊ぶタイプが多いんだけど、わりとすぐあきるんだなぁ……これって。でも、アメリカの大人は真剣そのもの。ガンマンよろしくエンエンと遊んでたよ。



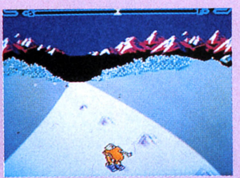
▲ちょっとゴツイのだ



▲アメリカチックなパンフ



▲『Gumshoe』というゲームは光線銃のみで遊ぶもの



▲『Slalom』は『けっきょく南極大冒険』のスキー版



ARCADE SPIRIT

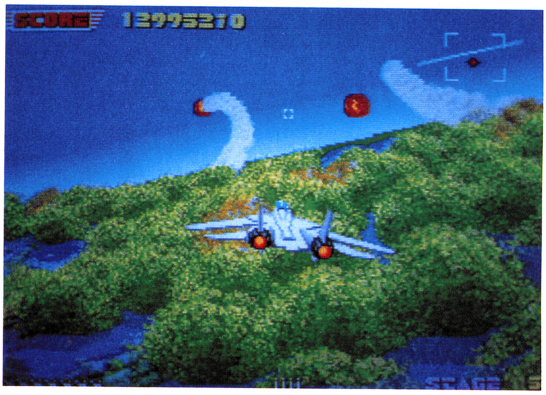
●アーケード・スピリット●

イラスト／中野豪

夏休みであちこち旅行する人も多いと思うけど、その中にご当地のゲーセンめぐりプランは入れておきたい。どこに行こーが、アーケード・スピリットは忘れてならんのでR！

AFTER BURNER アフターバーナー

実戦感覚さながらのドッグファイト・シミュレーションの発売！
ゲーセンで並びは覚悟せよ!!



おおっと、セガ体感ゲーム第6弾だ!!

『ハングオン』に始まって、『スペースハリアー』『エンデューロレーサー』『アウトラン』『スーパーハングオン』と、プレイヤーたちを興奮させてきたセガの体感シリーズ。今回その第６弾が発表された。

その名も『アフターバーナー』。

かの映画「トップガン」に登場する飛行テクニックと、その超最新鋭ジェット戦闘機による空中戦（ドッグファイト）が体感できるのだ。

体感ゲームと名がつくからには、もちろん筐体(きょうたい)が動くんだけど、今回のはいままでのどれよりスゴイ!!　「ダブルクレイドル機構」といって、筐体全体が前後左右に、それも激しく動く。シートベルトを締めないと危険!?

驚くのはまだ早い。ソフトの内容だって、筐体に負けてはいないのだ。ステージは全16面。航空母艦セガ・エンタープライズ（おいおい……）からスクランブルし、海上・雲海・雪原などの上空で展開されるドッグファイト。ボーナス面もある。再度航空母艦に帰還するか、自機をすべて失なうとゲームオーバーだ。

注目してほしいのは、360°横転グラフィックという、前代未聞の方式。自機の旋回までを、画面を１回転させてしまうことで表現しているのだ。また、上昇、下降などのＣＧも、自機の飛行状態にきわめて近い状態で再現されている。20㎜バルカン砲と空対空赤外線誘導ミサイルのシステムも、リアルに味わえるぞ。

サウンドはＦＭ音源、ＤＡサウンド。４個のスピーカーが鳴り響く。

ここまでスゴイやつが出るとなったら、もういても立ってもいられない。気分はトム・クルーズ!?

こーんなんなってんだ！

▼画面上の自機の動きに合わせて、筐体がヴウィィンと前後に動く





◀んでもって座席が左右にドウィィンと動くのだ

妖獣どもを迎え撃て！

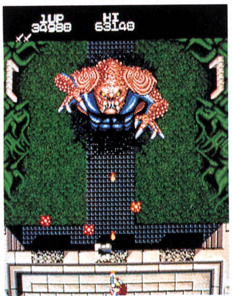


バトランティス

究極のインベーダーゲーム特徴的なキャラがキミを刺激する







▲3面の大ボス、サイクロプス。グロテスクな地底獣だ


▲「ぼくたちわんぱくトリオだぞ」こうなるとほとんど絶体絶命!?

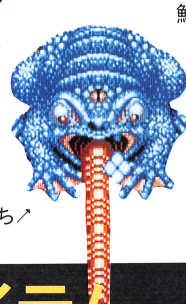
この『バトランティス』はやはりのレトロ風にはちがいないのだが、構成は今風で超刺激的だ。

777X年、邪悪の化身たちの侵略を受けた聖なる島〝バトランティス〟を襲う数々の破壊――。この恐怖に敢然と立ち↗

↗向かう若き王〝クリペウスIII世〟。

敵をたかがインベーダーとあなどってはイケマセン。ちょっと粗めのCGで迫ってくる敵キャラの鮮烈なる恐怖。そしてまた、デカキャラのド迫力！7面に登場する〝フロッガー〟は必見だ！







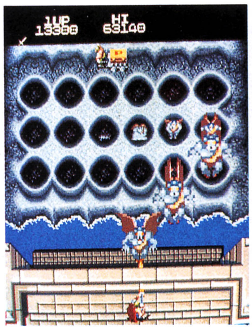
敵のフォーメーション・P（パワー）アイテム。注目せずにはいられない

敵のCGもさることながら、注目したいのはフォーメーションだ。最初はふつうのインベーダー面。だけど、2面ではいきなりフライマンが迫ってくるし、あとになるほど激しさは相乗的に急上昇するしで、えらく鮮烈だ。

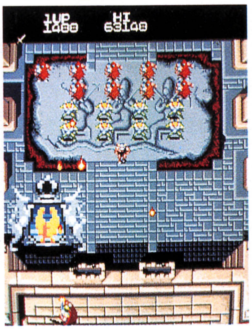
そして、Pの荷車を撃つと出てくるパワーアイテム。取ると攻撃力が倍増するが、制限時間があるぞ。要注意だ。

こうして進む全16ステージ、なかなかにシブイ展開ですゾ。

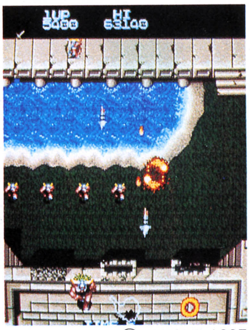
▼ビュンビュンと襲ってくる敵。上にはPがいるゾ、逃がすな！



▼Pアイテムが落下してきたッ。これは4連射アイテムだ！



▼透明アイテムを取ったところ。一定時間無敵！



夏だから刺激がほしい。恐怖とて快感となるときもある。――今夏のアイレムは、はっきりいってスゴイ！　この『R－TYPE』、自信をもってオススメするよ!!

R-TYPE

異次元シューティングゲーム



憎悪と殺りくが支配する世界、それがバイド帝国である。そこには、我々を恐怖のどん底へ招くえたいの知れない異形生物が生息していた。

これを粉砕すべく飛び立った「R－9」を中心に、異次元宇宙感覚あふれる戦いがいま、始まる。

このゲームのポイントは、「フォース」をいかに使いこなすかで決まる。これはR－9と合体(前後に可能)させてレーザー攻撃を行ったり、分離させて前方3連射攻撃を行わせたりできる力だ。活用するべし。

また、SHOTボタンを押し続けるとBEAMゲージがアップし、離した瞬間にBEAMゲージ相当分のエネルギーの波動砲を撃つことができる。このパワーは強力だ！

壮大なスケールの展開、迫りくる敵の群れ、そして透明感あふれるサウンド。1度プレイしたら、あなたは『R－TYPE』から離れられない!?

フォースのアイテム

	対地レーザー	クリープレイ。上下方向に強力なレーザーを発射。
	反射レーザー	ブルーレイ。壁で反射するレーザーが撃てる。
	対空レーザー	キャンディーレイ。リング状のレーザーを発射する。
	追撃ミサイルユニット	敵を追撃するホーミングミサイルを撃つことができる。
	スピードユニット	R－9のスピードUP。取りすぎるとトーゼン、ハマる。
	ビット	プレイヤーを援護してくれるほかに、バリアの役目もはたしてくれる、かわいいヤツ。活用しない手はない。



▲R－9とフォースを分離させ、フォーメーション攻撃だっ！



▲右上のカプセルに入っている脳みたいなヤツ……、いったい何なんでしょ？



▲後ろにフォースをつけて、反射レーザーを撃っているところ。戦略のポイントだ！



▲これが波動砲発射の瞬間だッ!!　ドギャーン!!（なんだっつーの）

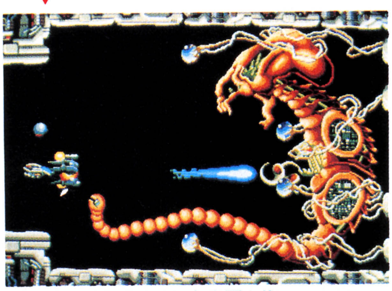
超グロテスク世界のデカキャラたち

デカキャラがデカイ。あたりまえの話みたいだけど、これがまた中途半端なもんじゃなく、画面全体にデカクのさばる。3面の戦艦にいたっては、軽く3画面弱の大きさを誇ってしまうのだ。

始めは自分がどこにいればよいのかわからないくらいだけど、それも慣れれば見極められるだろう。

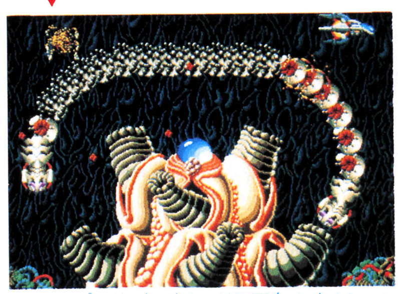
まずは5面までのデカキャラのスゴさを、写真で満喫してほしい！

1 ドブゲラトプス



▲いきなり1面からこの気色悪さ!!

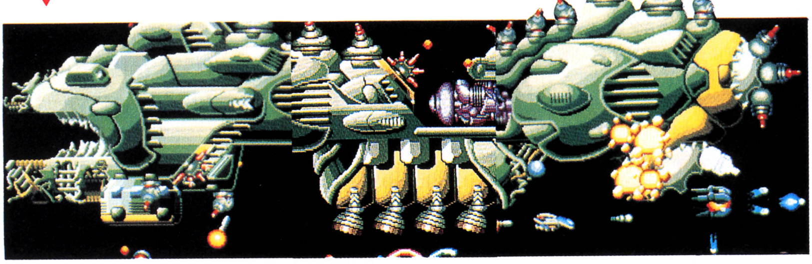
2 ゴマンダ



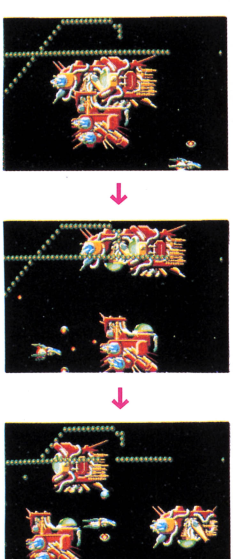
▲センチピードみたいなヤツは不死身。とすると……

3 巨大戦艦

▼とにかくバカデカイ。撃っても再生する砲台がヤッカイ！

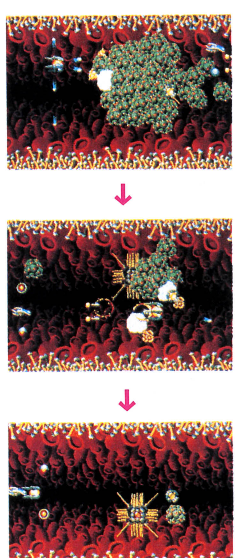


4 コンパイラ



◀3つに分離して攻撃してくる。ウルトラホーク1号か、おのれは！（古い……）

5 タコ



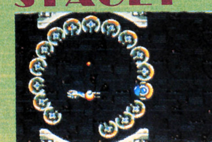
◀スポンジ体がはがれて出てくるのが、いちばん下のヤツ。こいつをシトメよ！

1～7ステージ公開

ステージ数は全部で8つ。それぞれ個性に富んだ〝そそる〟展開が売りモノだ。今回は7ステージまで紹介しよう。

全ステージクリアしたからといって安心してはいられない。恐怖の2周目が待っているのだから……！

STAGE1



◀途中のリング地帯。ここに入って抜けなくては！

STAGE2



◀自機にかぶさりかかっているゾイド。不気味……！

STAGE3



◀戦艦のステージ。鮮烈の逆噴射!?とにかく強烈だ

STAGE4



◀数珠状のカベが現れ、行く手をさえぎる

STAGE5



◀ムカデみたいなムーラ。頭を撃つとバラバラに！

STAGE6



◀こいつらがひたすら硬いうえに、大量に出現する！

STAGE7



◀もう大乱戦。自機がどこにいるかわかるかな？



プランプポップ



たいへん永らくお待たせいたしマシタ。いつ出るかとヤキモキさせていた、とってもかわいくてコミカルなゲーム『プランプポップ』堂々の登場だよん！

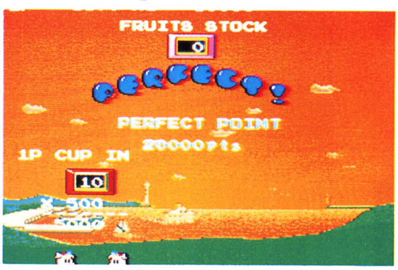
全10ラウンドの高得点法はコレッ!!

ルールはいたってカンタン。かの懐かし『風船割り』なんだが、何といっても、キャラクターのかわいさが売りモン。プレイヤーも好みに合わせて、犬・ネコ・ブタさん、3つのキャラから選べる。が、それぞれ性格がちがうから注意！

で、敵をバシバシやっつけてくと、たまぁにフルーツが降ってくる。これは、取れば取るほどポイントが上がってくんだ。だけど深追いは禁物だぜ。ミスしちゃちゃ話になんないからね。



▲スロットでハズレ。バカにすんじゃねー



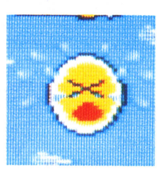
◀やったねパーフェクト！先のラウンドほどパーフェクト点が高くなるヨ



▶これはまん中のグラスにフルーツを入れる面。恐怖の鉄アレイも混ざってくることがあるので要注意！

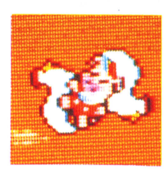
おっといけない障害物だ

プレイヤーを妨害する、さまざまな仕掛け。でもなかには破壊できて高得点までもらえちゃうもんもある。で、これは敢然とアタックするっきゃないのだっ！



太陽

◀玉が当たるとはじき返すケド泣き顔に。約15発で爆発するか、まっぷたつに割れ、何かの現象が……!?



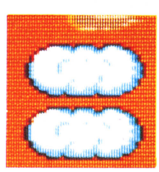
風見どり

◀玉がからまるとクルクル回され、360°方向アトランダムにポイッ！ ちょっとイヤラシイ存在だ



ピンク雲

◀一定時間だけ出現し、トランポリンの動きを追うように流れる。玉が入ると雲の中で進行角度が屈折する



水色雲

◀いわゆるブロック的存在の雲。R2から登場し、ラウンドが進むごとに固くなってくイジワル雲



トランポリン雲

◀玉をはね返したり屈折させたりのほか、プレイヤーが上に乗ると100～9000点のボーナス。点稼ぎキャラ

敵キャラながら愛敬もん!?

一定時間たつとしゃしゃり出てくるオジャマ虫を紹介しよう。

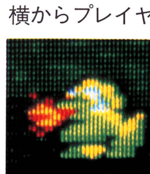
いちばんやっかいなのは「ごぢら」。横からプレイヤーを押しつけるし、踏んでも死なない。玉をうまく当てればやっつけられるけど、ムリに狙うと!?

カラスはカモ。うまく落として得点アップ！ しょ～ぜッ。



ちょうちょ

◀玉の動きを追い、つかまえるとどこかへ放り出して自爆する。頭の上に当てるとやっつけられる



ごぢら

◀プレイ中一番のガン。画面下を横切ったあとは勝手に画面外に消えるので、うまくやりすごそう



からす

◀ジャマ者のハズなのだが、得点かせぎにはいいカモ。編隊はまとめてやっつければ、ポイントが高いゾ！

アイテム・セレクション

さて障害物ばかりではなく、お助けアイテムもいろいろ出てくるから、説明しておこう。



▲トランポリンで受けてボタンを押すと、パッと広がる！

まず４種類の**星**についてだヨ。

☆**赤**……はね返してボタンで爆発。花火状に飛び散って敵を破壊する。

☆**黄**……使い方は赤と同じ。横一列に飛び散る。

☆**青**……受け取ったところからシャワー状に飛び散って敵を滅ぼす。

☆**緑**……玉から星がはじける！

ほかに**ボール**（敵を貫通して飛びまわる）、**帽子**（１UP）、**ハート**（玉が分身する）、**ヘルメット**（メガボールだ!）、**トランポリン**（プレイヤーのトランポリンが1.5倍になる）、がある。

おっともうひとつ。**鉄アレイ**（しびれて動けなくなる！）は取っちゃダメ。

プレーヤーが死ぬとニッタリ笑ったりするボス、各ラウンドの4シーンに登場

各ラウンドの最後はボス面。このボス面に出てくるキャラが、そろいもそろってユニークなツラがまえをしてる。まわりに自分の護衛をまき散らすのはヤなヤツ行動だが、玉が当たると泣いて、玉が落ちると笑ったりと、人間なみの表情づくりをしてくれる。こいつがなかっなか憎めない。

R1 ビックフレンチ



▶肉づきのよさそうな大仏サマ。１発当たるごとに頭の風船(？)がとれて、最後にゃマルハゲ。28発で爆発。

R2 こずえちゃんの目



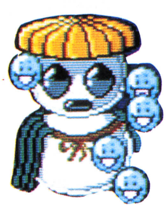
◀玉が当たったときの目がブキミでカワイイのガイコツ。少女マンガのようなパッチリおめめになる。25発で爆発！

R3 Pretty Cook



▶コッペパンを吐いてくる、落書きコックさん。往生際にはスロットチャンスがあるぞ。25発で破壊。

R4 モンザエモン



▶口からはき出す子雪ダルマは、玉をはじき飛ばし、プレイヤーが受けるとシビレてしまう厄介(やっかい)者。ガードも固いぞ。25発で破壊。

R5 デンタ



◀20発でやっつけられるが、ガードがメチャ固いのだ。イナズマ攻撃にも気をつけろ。ちょっと手ごわい存在!?

R6 おがわくん



▶ダメージを与えるごとに足がとれて、１本とれると500点。目玉も落ちて1000点。26発で爆発。

R7 にゃまくら



◀左側から来た玉をアトミックパンチでふっ飛ばす、不幸の招き猫。25発で爆発。

R8 ムックリン



▶こいつも左からの攻撃を、ステッキではね飛ばしてしまう。５発ほど当たると帽子がとれて、25発で爆発。

R9 ハローウィン



▶出ましたご神体！　早めにやっつけないと徐々に下に降りていくからコワイぞ。20発で爆発。

R10 ビビル



▶右は化けの皮がはがれた姿。20発当たると「うんにょ」を投げ始める。踏むとツーっとすべるので注意！　計50発で爆発。

エンディング・テーマ

10—４はビビル面。これをクリアすればカワイイメッセージが出て、ゲームは「おしまい」。お疲れサマ！　とゆーワケね！

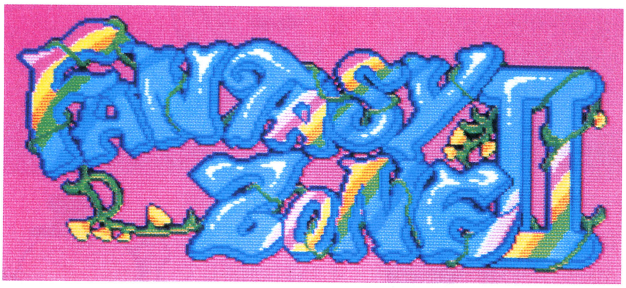




SEGA SPIRIT

●セガ・スピリット●

あつーい夏はこれで決まり！　新兵器の登場で、ますます磨きのかかったMARKⅢでこの夏をのりきろう！



ファンタジーゾーンⅡ

オパオパが帰ってきましたぁ〜！　あの、ファンタジーゾーンに再び迫りくる危機！ ついでにおまけで、FM音源ボード対応！ オパオパ、TAKE-OFF！



PREVIOUSLY, IN THE SPACE YEAR 6216, A COURAGEOUS HERO CALLED OPA-OPA ANNIHILATED THE INVADING ENEMY AND RESTORED PEACE TO THE "FANTASY ZONE".



NOW, 10 YEARS HAVE ELAPSED, AND THE "FANTASY ZONE" HAS EXPANDED ITS DOMAIN SEVERALFOLD, HOWEVER A CRISIS IS ONCE AGAIN UNFOLDING.



IN DEEP CONTEMPLATION, OPA-OPA RECALLS TO MIND THE BATTLE HE FOUGHT 10 YEARS AGO AND WONDERS WHO WAS THE MASTERMIND BEHIND THEIR LEADER. FOREMOST IN HIS THOUGHTS IS THE WHEREABOUTS OF HIS FATHER, WHO DISAPPEARED AFTER THE TRUTH BECAME KNOWN THAT HE WAS THE ENEMY LEADER.



NOW, HISTORY IS REPEATING ITSELF, AND THE PLANETS THAT MAKE UP THE "FANTASY ZONE" ONCE AGAIN FIND THEMSELVES BEING VICTIMIZED BY THE MASTERMIND OF THE NENON PLANET FORCES WHO IS USING THEM TO SECRETLY CONSTRUCT A HUGE FORTRESS IN THE "FANTASY ZONE". TO PUT AN END TO THEIR AMBITIOUS PLANS, JUST AS HE HAD DONE 10 YEARS AGO, OPA-OPA PROMPTLY TAKES OFF FOR THE "FANTASY ZONE" WHERE.....

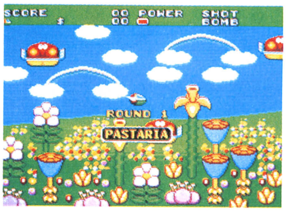
あれから10年、再び謎の軍団の来襲だ！

ROUND 1

Ⅱになって加わった新しいフューチャーは、１ラウンドがいくつかのパラレルワールドで構成されていること。１〜３ラウンドは３つ、４〜７ラウンドは５つのワールドから成り立っている。そのワールドをつなぐのが青いワープゾーンだ。また、すべての要塞を破壊したあとに赤いワープゾーンに入ると、各面のボスのところへ行けるんだ。登場するショップは固定されているが、売っている物が各店でちがう。何を買うかも重要なファクターだぞ。

•STORY•

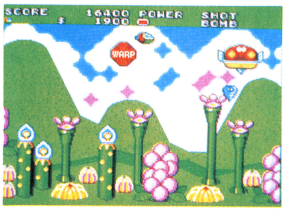
ファンタジーゾーンに平和を取りもどした戦いから10年。戦闘後、オパオパの父の行方（ゆくえ）がわからなくなっていた。そしていま、かつての侵略軍の黒幕が、再びファンタジーゾーンに侵略者を送り始めた……!?



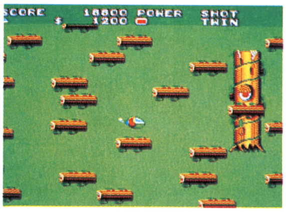
◀これはR1のパスタリア。各ラウンドごとに名前がついてて、最初に表示される



◀ショップでは、オパオパをパワーアップさせるパーツが買えるぞ



◀各ワールドの要塞をすべて破壊したら、ボスのいる赤いワープゾーンへ！

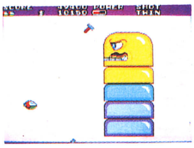


◀ザ・ニンジャを思い出す1ラウンドのボス。攻撃は木だけだ

イラスト／椙村嘉一

ROUND 2

IIではパワー制になっている。弾に当たると半分、敵に当たると1メモリ減ってしまうのだ。


▲ここのボス・ダルマ落としは連射あるのみ

パワー値の上限は青いボトルを買うことで増えるし、命の素までもショップで買うという、徹底した資本主義。



▲なぜかアレクのタコを思い出す要塞だね？

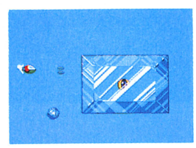
ROUND 3



▲各ワールド全部コッチコチの氷の世界　あー、すじゅしい

見るからにヒンヤリした星。ヒヤヤカとっても夏向けのゲームだね。調子にのって減っちゃったパワーは、赤いボトルで回復できる。買うなり取るなりして補充しよう。

ここのボスは氷づけの目玉。

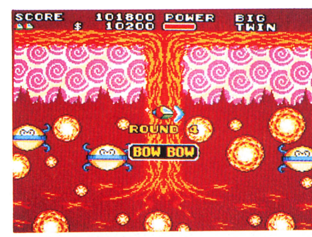

▲意外に地味なボス。でも、油断は禁物！

ROUND 4

今度は魔界列伝か!?　そんな気になるラウンド4。そろそろ、いろんなものを買いたいころだ。


▲オパオパもドラゴンと戦わなくてはならない！

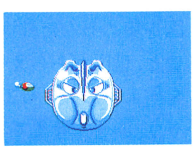
ここのボスは、毎度おなじみのドラゴン。動きといい、表情といい、憎めないもんがある!?



▲ここはそうでもないけど、ちょっと暗いワールドが多い

ROUND 5

つぎは一転して海の中。下でプースカ寝てる要塞がなんともかわいいんだ。ほ～んとに！

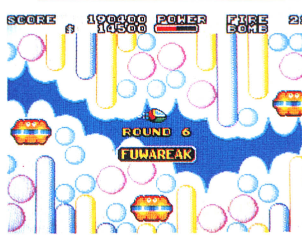

▲こんなにホッペふくらましてどうしたのかね？

ところで、もう隠れショップには行ったかな？　なんとコンテニューやら、連射までが売られているんだ。



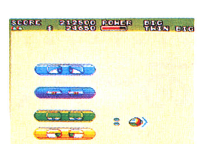
▲動いてると、すっごくかわいいんだ、この要塞

ROUND 6



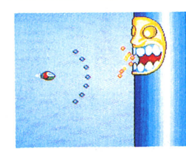
▲淡い色づかいが目をまどわすから要注意だ

雲の上のパステルワールドは意外にタマが見えにくく、危険な場所だ。見かけにだまされるな！　撃っていると表情が変わるボス。変化を楽しんでいるヒマはゼンゼンないぞ。


▲ここまで来たら連射を買ったほうが無難

ROUND 7

いよいよラウンド7。とにかく$を集めて安全のための装備をそろえるのがいいだろう。


▲このメタリックな輝き！タマが多いから大変

ここのボスは振りむきざまに、いかつい顔からタマをバホバホはいてくる。まったくかわいげのないヤツだ。



▲クラゲはかわいくない。ダレがなんといっても！



NAKAJIの これでどーだっ!!

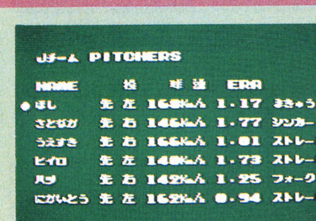
新作のおかげで、なかなかスペースが取れなくって、ごめんなさい！

OB&アニメチーム登場



▲あのONコンビがいま、再び……

ザ・プロ野球に隠れチームがあった！　1人用で自分のチームを決め、コンピュータがチームを決めようとしている瞬間に、Iコンを右に3回、左に3回押すとOBチームが、5回ずつだとアニメチームが対戦相手になるんだ。



▲星、里中、上杉、かつてのヒーロー……

はみ出た情報★ アウトランにサラウンドテストがあったぞ!!　音楽を選ぶときに、右ー左ー下ー上と押してから、聞きたい曲に合わせてボタンを押せばOK。もう一度ボタンを押せば解除されるよ。

あんみつ姫

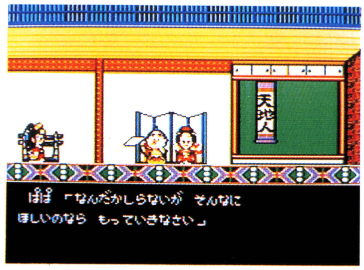


新しいケーキ屋さんの地図が8つに分けられてしまった！　数々の困難をのりこえて、急げ！　ケーキ屋さんへ。閉店までに行かなきゃダメよ！

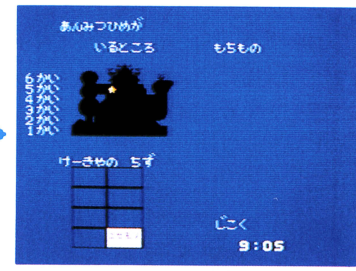
ぱぱだって信用できないんだからっ！

スタートして、まずは両親のところに行ってみたあんみつ姫。ぱぱが地図の一部をポイとくれたので、喜んでみたけども、ニセモノだった！　このお城、みんな親切そうで、じつは意地悪なんじゃ。時間内にバラけた地図を探さなきゃならないのにッ!!

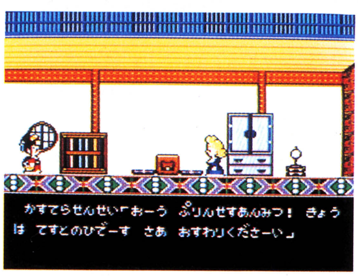
さてさて、いきなりトラップのお城だぞ、早くクリアしよう！



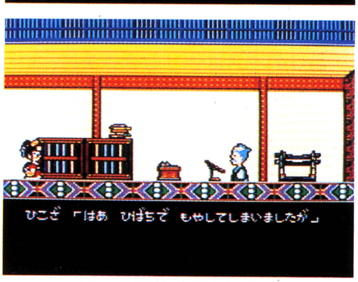
▲意外に素直にくれたなぁ……と思ったら



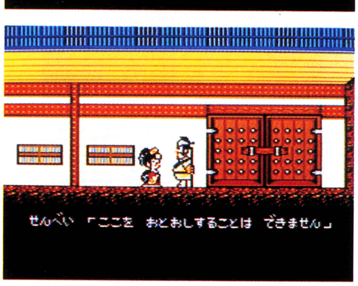
▲ニ・セ・モ・ノ！　だまされたー！



◀テストに合格したらくれるって



◀えー！　燃やしちゃった！



◀門からは出られないっと



◀覚えられますぅー？

急がないとお店、閉まっちゃう！地図はドコ!?

まずはマッピングをしておこう。このお城では、部屋に入るたびに5分加算されるから、うかつに部屋に入ってはいけないんだ！　何度も行くとダメな部屋もあるんだぞ！　最初は、お城のようすを見てまわろう。名前を当てるところでは、行くたびに並ぶ侍女の順番が変わるから、顔も覚えておくコト。顔の細さと目でわかる。

マッピングが終わったところで、地図を集めるんだ。けど、順序よく集めないと、地図がもらえなかったり、せっかく集まったところで時間切れになっちゃう。よ～く考えて素早くまわること。たとえば「30分で来る」といった人を待たせたりしちゃいけない。怒って帰ったら、地図を午前中に集めることは不可能になるぞ。

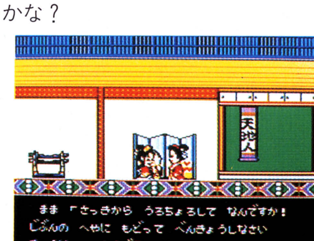
全部集めたら、お城から抜け出して、いざ、ケーキ屋へ！

あーん、なんでー!?　トラップなんて大っきらい

いつものアドベンチャーだと思っていると、つい手を出して失敗しちゃうんだよねぇ。なんでも取ればいいってもんじゃないんだ。とはいっても、やってみなきゃわかんないのが冒険世界のオ・キ・テ。このゲームでは、お城から出ないとコンテニューできない。もし失敗したら、最初からやり直しだ。これがいちばんつらいこと。お城さえ抜けだせれば、あとは何度でもチャレンジで、とりあえずクリアできるはず。もっとも、いつもSEGAのアクションゲームをやっているキミなら、そんなにむずかしいことはないだろう。キミはあんみつ姫をケーキ屋まで連れていってあげられるかな？



▲あたー！　落っこっちゃったー！



▲部屋で勉強！　また気絶しそう……

SPIRITS TIMES

発行所・コンプティーク・スピリッツ編集部

『ガイアの紋章』発表記念大イベント開催！

さる6月14日の日曜日、新宿は丸井メンズ館4Fのプラザーコムロードにて、NCSの新作ゲーム『ガイアの紋章』発表記念イベントが開かれた。

ファンタジーとシミュレーションを組みあわせて大人気だった『エルスリード』の続編ということもあって、発売前から期待していた人も多かったのかな。まだ丸井が開館する前から外に並んで待っているという熱心な人たちもいたよ。

イベント開始前の記者会見で、NCSの人からゲームについての概略の説明があったあと、いよいよお待ちかねのテストプレイ。これを目当てにしてやってきた人が多かったみたいで、何台も準備されていた機械の前はたちまち黒山の人だかり。ゲームはプレイ時間に制限がある特別版だったけど、みんな熱心に何度もプレイしていた。

もちろん、テストプレイだけじゃない。「ロシアンルーレット」というおもちゃ（本物の銃をつかうのとやり方は同じ。ただし、このおもちゃでは実弾のかわりに風船が破裂する）をつかったコーナーでは、賞品をかけて勝ち抜き戦をやっていたし、キャラクターデザインコンテストのコーナーには、大傑作大力作が集まっていた。

人間シミュレーション大会というイベントでは、4人1組のチームによるトーナメント戦が行われた。ヘックスのかわりに四角のマス、駒＝人間の種類も騎士と戦士の2つ、ジャンケンで戦闘をするっていう簡単なルールだけど、みんなけっこう熱くなって、大激戦が続いたよ。

だけどやっぱり1番もり上がったのはコスチュームコンテスト。ほんとは『エルスリード』に出てくるキャラクターのコスチュームをつくって競おうっていうはずだったんだけど…。どこでどうなってしまったのか、会場にいた目立ちたがりや人間が芸を見せるっていうのになっちゃったんだよね。とても誌面には書けないようなアブナイ芸をするプッツン野郎ばかりで会場は爆笑の連続だった。NSCとブラザーのスタッフ、コンプティークの吉田副編集長を含む各パソコン雑誌の編集者たちが審査にあたったんだけど、みごと大賞の栄冠に輝いたのは、ただ1組まともに『エルスリード』のコスチュームをつくっていた伊藤琢人くん・中村八大くんのコンビ。副賞としてブラザーのプリンターなどの豪華賞品がおくられたんだ。ほかにもいろんな賞がでたよ。

イベントいっぱい、賞品もいっぱいで、とてもオトクな1日だったよ。



▲コスチューム大会で見事優賞した2人。



▲モニターを見つめる熱い視線で会場は熱気ムンムン！

JAMMAフォトコンテスト作品募集のお知らせ

JAMMA主催のフォトコンテストが開かれることになった。JAMMA というのは、日本アミューズメントマシン工業会、つまり、ゲームセンターのTVゲームや、遊園地の小型乗物なんかの製造メーカーの団体。ということで、写真のほうも、ゲームマシンや小型乗物にちなんだものを募集している。具体的なテーマは、

(1)ゲームが好きっ！
(2)のりものと子供
（小型乗物）

特選になると賞金30万円、ほかにも賞金、賞品がいっぱいだよ。

写真は、フォトコンテストのポスターのあるお店で撮ったものに限られるから注意が必要だ。

応募券や応募先などくわしいことは、

JAMMAフォトコンテスト係
☎03(593)2563

テーマにふさわしい、大傑作をものにして、じゃんじゃん応募しよう！

ティップトップコンテスト速報

「ファイアボール　ティップトップコンテスト」も回を重ねるにしたがって、高レベルの争いになってきたようだね。前回までなら1位確実の10万点をとっていても2位。1位の得点は、何とオドロキの20万点！

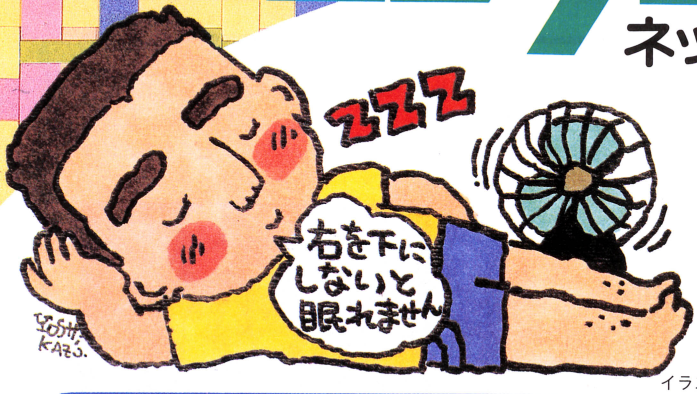
ほかのランク入り経験者も、2人に負けずに再チャレンジして、さらに高い得点も目指してほしい。もちろん新しい人もどんどん挑戦してほしいけどね。

そうすれば、最終的には30万点40万点も夢じゃない!?

1位、2位の2人は前にもランク入りしたことがある人たちだ。

順位	名前	得点
1	大阪府　長田誠司	205,955
2	三重県　今　俊彦	108,977
3	岩手県　高橋郁夫	54,883
4	山形県　7Stars	35,761
5	福井県　水上　一	19,951

コンプティーク ネットワーク



ますます快調！　新情報部員の数もずいぶん増えて来ました。コーナー創立当時の部員のみんなも、再登場めざしてがんばるように。待ってるよ！

イラスト／椙村嘉一

今月も新部員が続々誕生

「僕は見つけた!!　私は知っている!!」からは、佐藤くんが『キングスナイト・スペシャル』の隠しコマンド、黒須くんが『大戦略』の敵国の部隊表を見る方法、三浦くんが『ライレーン』の裏ワザ、大久保くんが『ガリウスの迷宮』の裏ワザを発見してくれた。「セガ・スピリット」からの藤田くんは『アウトラン』のミュージックセレクト発見、「ＳＬＧ研究所」からの工藤くん、神田くん、東出くん、伊豆蔵くん、浅野くん、金子くん、古平くん、伊原くんの８人は、いずれも、『大戦略』に関する作戦を考えてくれたってわけだ。

いずれ劣らぬ名案ばかりだったね！　テレフォンカードも新しくなったことだし、みんながんばろーね！

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されていき、右のポイント表示にそってランクアップしていく。

もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルだよ！

スーパースペシャル	11pts.〜
スペシャル	6〜10pts.
ジェネラル	1〜5pts.

情報部員名簿

前号追加分

General

- ■佐藤公一〈山形県〉(2)
- ■黒須義之〈東京都〉(2)
- ■三浦浩知〈宮城県〉(1)
- ■大久保徹〈徳島県〉(1)
- ■工藤弘之〈神奈川県〉(1)
- ■神田祐志〈広島県〉(1)
- ■東出幸真〈石川県〉(1)
- ■伊豆蔵敬史〈石川県〉(1)
- ■浅野順一〈岐阜県〉(1)
- ■金子吉宏〈埼玉県〉(1)
- ■古平　剛〈茨城県〉(1)
- ■伊原正浩〈茨城県〉(1)
- ■藤田智広〈東京都〉(1)

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕**スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒102 東京都千代田区
九段南４―７―16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部



◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

※ファミコン本体は含みません。



▲麻宮騎亜先生直筆のＴＥＬカード



▲ジェネラルに贈られるＴシャツ



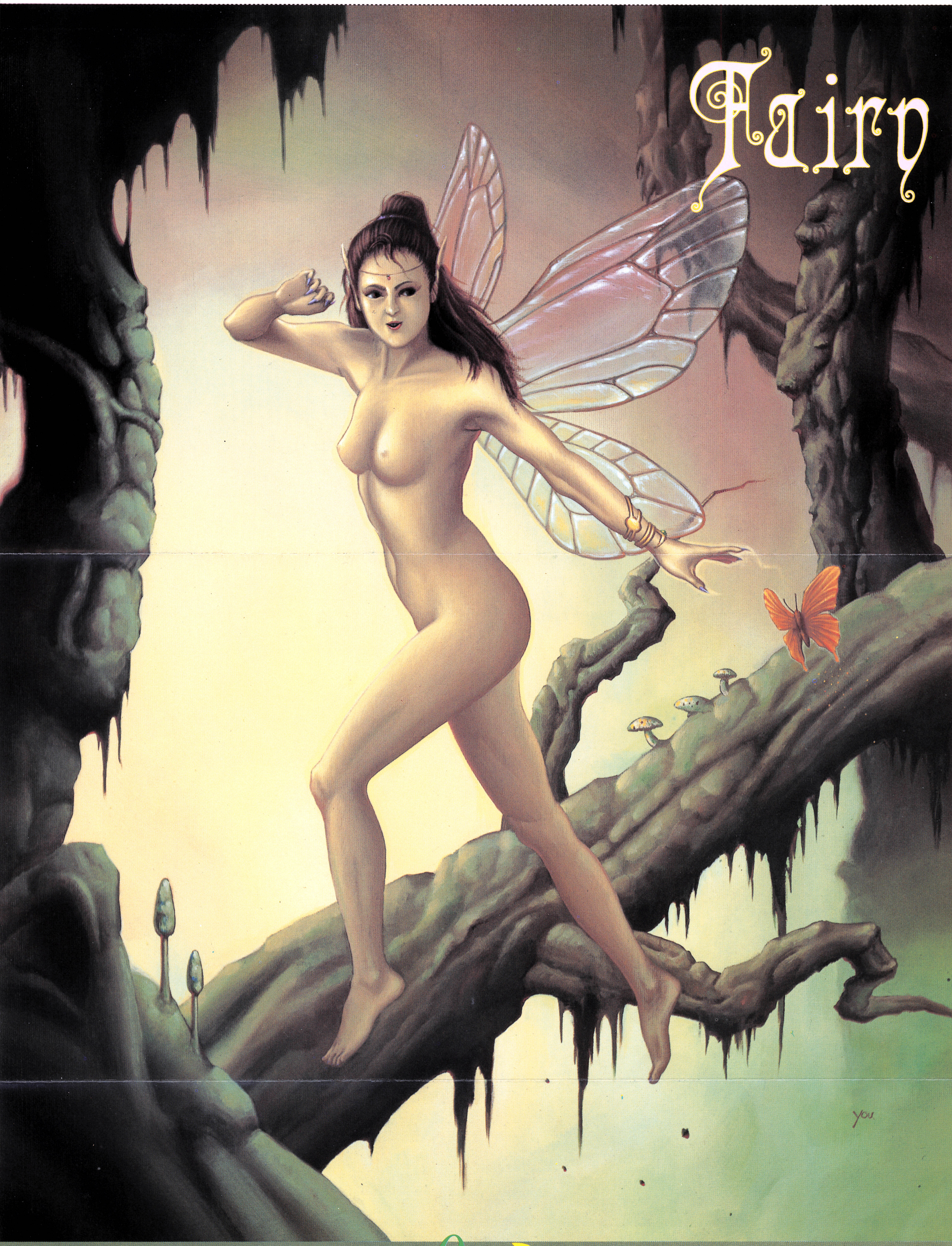
◀情報部員には部員証が贈られる



CALENDER

9 September

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
8/30	8/31	1	2	3	4	5
6	7	コンプティーク発売日 8	9	10	マルカツ発売日 11	12
13	14	敬老の日 15	16	17	18	19
20	21	22	秋分の日 23	24	マルカツ発売日 25	26
27	28	29	30	10/1	10/2	10/3



MONSTER 9 SEPTEMBER CALENDAR

1 TUE	2 WED	3 THU	4 FRI	5 SAT	6 SUN	7 MON	8 TUE コンプティーク発売日	9 WED	10 THU	11 FRI ㊖ファミコン発売日	12 SAT	13 SUN	14 MON	15 TUE	16 WED
17 THU	18 FRI	19 SAT	20 SUN	21 MON	22 TUE	23 WED	24 THU	25 FRI ㊖ファミコン発売日	26 SAT	27 SUN	28 MON	29 TUE	30 WED		

[フェアリー] 普通、妖精と言うと小さいものを思い浮かべるが、これはピクシーで、フェアリーは人間よりもわずかに小さいぐらいである。美しく、知能も高く、防御の魔法を使うことができる。 イラスト／高木祐一

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク



MIKI ITO

撮影
中川陽一
・
衣装協力
SATIS CLUB

伊藤美紀

輝け、元気!! キマってるね、夏娘

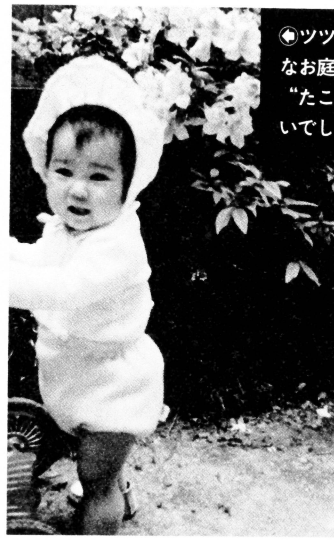
ザブ〜ン、ザブ〜ンと
白い波。沖をゆくヨット、
小麦色に焼けた肌。
夏——。こんな季節に、
ピタッときちゃうんだな、
美紀ちゃんって。
デビュー曲「小娘ハート
ブレイク」に続いて、
新曲「哀愁ピュセル」も
好調ヒット！出演映画
「名門！多古西応援団」
も、大好評公開中だ。
美紀の夏、熱い……夏。

MIKIのヒミツを公開!

アルバム見せちゃうぞ!



純情な女の子だった中学時代でした……



⬅ツツジの花がきれいなお庭で。「なんだか"たこ八郎"さんみたいでしょ」



⬇すべり台の上でゴッキゲーンの美紀ちゃん3歳のときのスナップ。「けっこうわがままで怒りっぽくなってきたのがこのころ」



⬇「家に遊びに来ていたいとことお姉ちゃんが仲良くしてたから、ヤキモチやいて泣いちゃったの」



⬇愛知県の熱田神宮で七五三。「はじめて口紅をつけられて、うれしかったです」

がんばりやの美紀ちゃん。子どものころは、いったいどんな子だったのかな? そこで伊藤家秘蔵のアルバムをここに大公開だぁ〜!

千歳飴を食べすぎた七五三のお参り

美紀ちゃんは、昭和46年4月9日、名古屋でうぶ声を上げた。

「よく眠る子だったってお母さんが言ってました」

わりと手のかからない赤ちゃんだった美紀ちゃんが変身したのが、3歳くらいから。

「けっこうわんぱくになって、すべり台で遊んだり、プールで泳いだり……。あと、よく弟を泣かせてしまいました。だって(弟が)あんまりかわいいんで逆に手をかんだりしちゃったから」

でもご安心を。お姉さんを含めて美紀ちゃんの兄弟はみーんな仲が良かったんだってよ(トーゼン、今もね)。特にお姉さんは、何でも先にやってくれたんで、美紀ちゃんは何もしなくてよかったんだってよ。

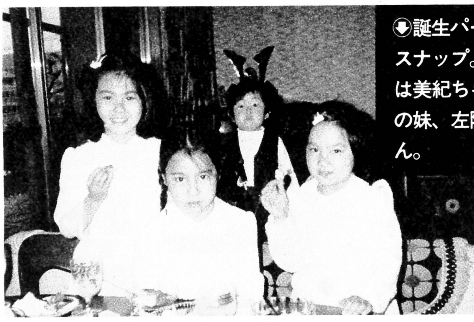
7歳になって、晴れの七五三。地元の熱田神宮へお参り。

「千歳飴がおいしかったです。でも髪の毛についてベトベトになっちゃった。それに食べすぎちゃって、お参りの後、しゃぶしゃぶを食べに行ったのに、お腹いっぱいで食べられなかった(笑)」

小3のとき家族、親せきでハワイへ

小学校に上がった美紀ちゃん。もちろん学校も楽しかったけど、小学校時代の最大の思い出は、小学3年生のときの春休みに、ハワイ旅行に行ったことだ。

「家族はもちろん、親せきの人も含めて15人くらいで行ったの。すっごお〜



⬇誕生パーティーでのスナップ。まん中の子は美紀ちゃんの大親友の妹、左隣がお姉ちゃん。



⬆小学校の制服を着てちょっとおすましの美紀ちゃん。「右に写ってるピアノは、当時の私の宝物です」海外旅行といい、ピアノといい"お嬢さま"の証明？

⬇堀越学園に転校してからのもの。公開学習で、名古屋の明治村に行ったときの記念写真だ。「み〜んなでピースサインしてますね」



⬇卒業式の後、中野サンプラザの前でパチリ。「でも、これ、だれが撮ったのかなあ〜」——んっ!?



⬇1986ホリプロ〜の合格組4人が行った、バレンタイン・キャンペーンでの美紀ちゃん。「この日（2月14日）はとってもハッピーでした」



⬅ＣＦの撮影でハワイに行ったときのもの。横でアイス食べてる人はＣＦのカメラマンなんだって！



く楽しかった。もう一、泳ぎまくっちゃったあ」

う〜ん、いいですね。それにしても美紀ちゃん家って、リッチなんだな。

「でもハワイから帰ってきたら、ガックリ。だってねえ、大の親友が、引っ越ししてたの」

好きと言えなかった純愛ストーリー

といった悲しい別れも体験しながら、美紀ちゃんは中学校へ進学。名古屋市内の女子校だった。

「このころの話題はなんといっても男の子のことですね。私はバス通学してたんですけど、そのバスの中にあこがれのお兄さんがいたんです。あんまりかっこいいってかんじの人じゃなかったんだけど、なぜか好きになっちゃったんですよね」

でも純情な美紀ちゃん。ひと言も声をかけられなかった。そんなとき、チャンス到来！　美紀ちゃんが落とした定期券を、そのあこがれのお兄さんが拾ってくれたんだ。やったあ〜！

「だけど、お礼を言うのがせいいっぱい。『好きです』なんて、とても言えませんでした……」

いまどきの中学生にしては珍しいくらいの純愛ストーリーだね。

待望のグランプリアイドルへ一直線

そして昭和61年8月8日。そう、この日行われた"ホリプロ1986オーディション"で美紀ちゃんはベストアイドル賞・グランプリを獲得。歌手・伊藤美紀への第1歩をしるした日だ。

「受かるなんて思ってなかったから、一瞬うっそー、って思っちゃった」

しかし、それからはトントンとコトは運んでいく。まず、上京し、堀越学園に転校。その後、ＣＦ撮り、レッスンと続き、5月21日に待望の歌手デビュー。アイドル街道をまっしぐらだ！

MIKIがまるわかり!



プライベート大図鑑

人からいただいたものは大事にしてます!!

美紀ちゃんのプライベートのことから、仕事のことまで、ズバリ! わかっちゃうというこのコーナー。 密着ルポもあるぞっ!!

お姉ちゃん、衣装ケースありがとう!

美紀ちゃんは人からもらったものはとっても大事にするんだって。で、左の写真の大きな衣装ケースを見よ。

「これは今年の私の誕生日(4月9日)に、お姉ちゃんからプレゼントとしてもらったの。うれしくて、その日から使ってるんだーい」

ほかに、事務所の大先パイの和田アキ子さんからもらった衣装も大切にしてるんだって。心やさしいね。

それから、美紀ちゃんはくつ下を集めるのが趣味。下の写真はほんの一部。

「全部で50足くらい持ってまーす。去年から集めだしたんだけど、(周りで)はやってたし、かわいいなーって思って。あんまり派手なのは好きじゃないの。黒っぽいのが多いかな。特にニー・ソックスが好きなんですよね」



←ヘヘッてなカンジで見せてくれた美紀ちゃんです。

↓カラーBOXに保管してあるんだって。

ファーストキスの悲惨な体験を聞いてください

ここで美紀ちゃんの悲惨な体験をご紹介。

「幼稚園に入る前のころかな。お姉ちゃんの友だちとその弟が遊びに来たの。で、お姉ちゃんたちが、私とその子をお人形代わりにして遊び始めたんです。そして、なぜか私がお姫様、その子が王子ってことになって、お姉ちゃんが『ご対面～』って、むりやり、その子のくちびるに私のくちびるをくっつけたの。いま思えば、これが私のファースト・キスなんですよね。あ～あ」

同情します!



雨が降ると落ち込んじゃう性格なんです



「性格は、きっぱり、のんびりやです」と美紀ちゃん。でも見た感じだと、なかなかしっかりしてそうだけど……。

「う～ん。元気いっぱいのときもあるけど、けっこう地味なときもあるんですよ。あ、そうそう雨の日は落ち込んじゃうんです」

明暗両面を持つ複雑な乙女ってワケね。

キャンペーン

ファンの山、山、山！ シャッターの音、音、音!!



6月×日、伊藤美紀ファースト・ファン・イベント"ヴァージン・タッチ・ツアー"でがんばる美紀ちゃんを追って、銀座・山野楽器ホールへやって来た取材班。ファンの山、山、山にビックリ！　入りきれなかったファンもいたらしい。うーん美紀ちゃんの人気ってすごいんだあ〜。

ファンの「美紀ちゃ〜ん」のコールで、われらが美紀ちゃんが登場。まずはデビュー曲「小娘ハートブレイク」を熱唱。カメラを持ったファンのシャッターの音が、早くも最高潮。歌をちゃんと聴きなさいって！

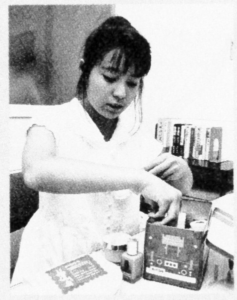
「暑いのが好きだから、夏は大好き。それに夏休みもあるし……」

なんて、軽いジョークもまじえながらのおしゃべりだ。そして続いて、おまちかねのゲーム大会。進行役はマネージャーのM氏が担当。プロ顔負けの名司会ぶり。さすが若きベテラン！



楽しいゲームが終り、美紀ちゃんを強力にバック・アップするスタッフがステージへ。「このスタッフはみんな笑いをとろうとする人たちばかりです」。

最後は握手会でサービス。楽しい2時間だったぞ。





⬆控え室でメイクする美紀ちゃんをキャッチ！「自分でやるのにも慣れました」。⬅もちろん、ヘアーのほうも美紀ちゃん自身で。「う〜ん、うまくいかないなあ」。

撮影／倉部和彦

レコーディング

もう2度めだから、余ゆう余ゆうの美紀ちゃんだ

現在、ヒット中の「哀愁ピュセル」のレコーディングは6月の中旬に行なわれた。

「今度の新曲用に3曲レコーディングしたんです。『哀愁ピュセル』のB面の『小夜カーニバル（リトルナイト）』(ファミコン「奇々怪界」のイメージ・ソング)も、そのうちのひとつです」。

取材におじゃました日は、2度めのレコーディングとあって、美紀ちゃんはリラックス、リラックス。ディレクターとの打ち合わせもそこそこに、いきなり歌い始めちゃった。おまけにカメラを向けると、ちゃーんとポーズとってくれたり。余ゆうの美紀ちゃん。



それでも、ヘッドホンの調子がしっくりいかないと交換したり、ディレクターからの指示に「ハイッ」と答えて、赤ペンでちゃんとチェックして、歌い直していくところは、やっぱり、プロの歌手なんだね！（当たり前じゃ！）

休けい中には、ミキサー室のスタッフをからかったり、置いてあったパソコン（作曲用に使うもの）をいじったり、やっぱり16歳の少女らしい一面も見せてくれた。

夜の7時からスタートしたレコーディング。終了したのは11時を過ぎていた。お疲れサマでした！　美紀ちゃん。





⬆ディレクターと真剣に打ち合わせ、と思いきや……。⬅このノリだもん。美紀ちゃん、マジメにやらないと今夜も徹夜になっちゃうぞーっ!!

いい歌をいっぱい歌っていきたい！

さて、最後はお待ちかね！　美紀ちゃんへインタビューだ。5月21日の歌手デビュー以来、アイドル街道をバク進中の美紀ちゃんにググ〜ンと接近しちゃったぞ。仕事のこと、将来の夢のことなど、いろ〜んなことをしゃべってくれたよ♡

MIKIの素顔に接近！



わくわくインタビュー

新曲では振りを控えめにしてます

――歌手デビューして約３か月もう、すっかり慣れたでしょ？

「そうですね。（人前で歌うのは）あがるけど、楽しいって思うようになりました。ただ、踊りが苦手なんで……。それで、今度の新曲『哀愁ピュセル』では、踊りを控えめにして、歌で勝負しようと思ってるんです」

――Ｂ面はファミコン「奇々怪界」のイメージ・ソングだし、新しいファンも増えるんじゃない？

「そうだとうれしいですね。いろんな人と新しい出会いがあるのって楽しみです」



友だちと旅行に行きたいなあ〜！

――それから、現在公開中の映画「名門！多古西応援団」（東映系）でもヒロイン役だよね。映画をやってみてどうだった？

「活発な子の役でおもしろかったです。でも反省点もいっぱいあります。私のために時間がかかったりして、迷惑かけたんじゃないかなあって」

――じゃあ、これからやりたいこと教えてくれる？

「歌手としては、もっともっとみなさんに『いい歌だね』って言われるような曲を歌いたいです。そのためにも、いろんな歌を歌って、自分なりの歌い方を見つけたいですね。あと作詞もやってみたい。それから、連続ドラマにも出たいなあ」

――なんか仕事ばっかりだけど（笑）、プライベートでやりたいことは？

「友だちと旅行に行きたいです。遠くでなくていいんです。軽井沢とかディズニーランドとかでいいんですよね。あ、でも今は仕事をがんばりたいんです。みなさん応援してくださいね！」

INFORMATION

現在、美紀ちゃんは“ヴァージン・タッチ・ツアー２”というキャンペーンでがんばってる。キミも応援に行こう。日程は次のとおり。(８／13)蒲田ファッション・ステーションパリオ屋上(８／14)所沢西武百貨店屋上(８／16)札幌そごうデパート(８／21)名古屋ハートランド(８／22)浜松イケヤ(８／23)名古屋市公会堂(８／24)千葉パルコ屋上（８／25）大宮Ｗｅ４Ｆオープンステージ(８／26)福岡都久志会館(８／27)町田小田急百貨店屋上(８／29)モモコパーティー日比谷野音(８／30)熊本同仁堂ホール(８／31)長崎浜屋デパート屋上

くわしいお問い合わせは、☎03(490)2205〜6ホリプロ友の会まで、また、ファンクラブの会員も受け付けてるよ。お問い合わせは、同じくホリプロ友の会へ。



自筆メッセージ

こんにちは、伊藤美紀です。皆さん暑さに負けないでガンバッテいますか？美紀はもちろん元気ですよ！7月29日に2枚目のシングル"哀愁ピュセル"が出ました。ものすごくいい曲なので皆さん絶対！きいて下さいねッ♪

プレゼント

♥欲しいものをひとつ選んで、本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して送ってね。しめ切りは9月7日です！



Tシャツ 5名



ポスター 10名



サイン色紙 10名

IDOL DATA BANK

美紀ちゃんのデータをキミのパソコンにインプットしよう!!

本名	伊藤美紀
ニックネーム	よたどん
生年月日	昭和46年4月9日
星座	おひつじ座
血液型	B型
出身地	名古屋
サイズ	身長154cm、体重43kg、バスト80cm、ウエスト56cm、ヒップ80cm、足の大きさ23cm
出身校	堀越学園高校在学中
趣味	洋服、くつ下集め（特にニー・ソックス）
特技	ローラースケート
家族構成	父、母、姉、弟
歌手デビューはいつ？	昭和62年5月21日
ディスコグラフィ	★シングル――「小娘ハートブレイク」('82.5.21)、「哀愁ピュセル」('82.7.29)
TVドラマ出演歴	月曜ドラマランド「生徒諸君」（フジテレビ系）
CM出演歴	グリコ「キャンディーバー」タイトー「奇々怪界」イメージ・キャラクター
どんな性格？	きっぱり、のんびりや
自分の体の好きな所	えくぼのあるほっぺた
自分の体のきらいな所	脚（太いから）、目（つっているから）
好きなファッション	アメリカンぽいもの
好きなスポーツ	ローラースケート、スキー
好きな動物	チワワ犬
きらいな動物	ウマ
好きな音楽	「悲しみよこんにちは」
好きなアーティスト	竹内まりや、中山美穂、ハワード・ジョーンズ、シンディ・ローパー
好きな食べもの	アイスクリーム、クレープ、チョコレート、アイスティー
好きな色	白と青
好きな絵	海の絵
好きな場所	浜辺と都会
尊敬する人	両親、真田広之
理想の男のコ	日焼けの似合う人
きらいな男のコ	不潔な人。顔色が病的な人。色が白くてヒョロッとしてる人
よく見るTV	最近、見てない
好きな映画	「スタンド・バイ・ミー」
旅行したい国	ニューヨークに行きたい
占いを信じるか？	信じる
初恋はいつ？	幼稚園のとき、天然パーマで色が黒い子に
いちばん大切にしているもの	人からいただいたもの。特に和田アキ子さんからいただいた衣装
愛読書	別冊マーガレット、赤川次郎さんのもの（特に「死者の学園祭」）
ライバルはだれ？	ママ（!?）
弾ける楽器	ホルン
欲しいもの	洋服
キスの経験	あります
チカンにあったことある？	あります
結婚は何歳のときにしたい？	25歳くらいで
コンピュータをどう思う？	機械には強いんですが、パソコンをいじったことあるけど……できなかった

※アイドル・データバンクのプログラム・リストが欲しい方は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってください

♥次回はドラマでも大活躍の伊藤智恵理ちゃんが登場!!

※先月号に誤りがありましたので、お詫びして訂正します。P.169の17歳は16歳。P.171の四代目は五代目。P.173の3つ年上の姉は2つ、2つ年下の弟は3つの誤りでした。

メロディーデータ

作詞●栃内淳
作曲●井上ヨシマサ
編曲●船山基紀

MIKI ITO

哀愁ピュセル

はじけてとれたブルーボタン
あなたをふりほどき
抱かれるはずのBAMBOO HOUSE
渚へかけだした

噂じゃふたりはもう
こえてるはずのC　LINE
太陽の半分が秋色になる

自分ごまかしてる
私まるでペ天使
好きなのにできない
他の娘にとられそう
くちづけだけじゃ危ないの？

哀愁ピュセル
私少女がせいいっぱい
哀愁ピュセル
女なんかになれないのよ
哀愁ピュセル
私少女がせいいっぱい
恋がキュンと痛みだすの　ひとり

愛に近づきすぎて
急に恐くなった
ノリの悪い純情
ゴメンねわかって

KISSを見せびらかす
恋人たちのAVENUE
ブラウスの胸もと
ひとつ分切ないの
嫌いとあなたに嘘ついた

哀愁ピュセル　私少女がせいいっぱい
哀愁ピュセル　心の背伸びしてたけれど
哀愁　ピュセル　私少女がせいいっぱい
少し勇気足りないのよ
ダメね

哀愁　ピュセル　私少女がせいいっぱい
哀愁ピュセル　いつかあなたにあげるけれど
哀愁ピュセル　私少女がせいいっぱい
恋のボタンははずせないの
今は



哀愁ピュセル データリスト

```
T145L8O4@46V15
RB>C+DC+<B>C+DC+4<B>F+&F+2R
<B>C+DC+<B>C+DC+4.<B4R2R>EF+GAGF+ED4EF+R2
E4F+ERDC+<B>D4C+4R2
<RB>C+DC+<B>C+DC+4<B>F+&F+2R
<B>C+DC+<B>C+DC+4.<B4R2R>EF+GAGF+ED4EF+R2
E4G4F+4C+4DDC+<BR2>C+4DE&E2R4<A4>A4G4F+2.GF+&F+2.R4
D+D+EF+&F+2R4<B4>B4A4A2G4F+G&G2.R4
F+F+GF+&F+EDC+<B4.>F+&F+4R4F+F+GF+&F+EDC+<B4.>F+&F+4R4
E<A4ARAB>C+DDR<B>{A4G4A4}2F+1R2D4E4
R<BBB>DDF+F+A2G4F+G&G2C+4D4
F+4.E&E2<RAAA>AAGGF+4GF+REDC+&C+4R4D4E4
G4.F+&F+2R<BBB>DDF+F+A2G4F+G&G2.R4
F+C+C+F+RC+C+DF+4E4D<A+4A+>C+4.<BB2&B!
$
```

お知らせ

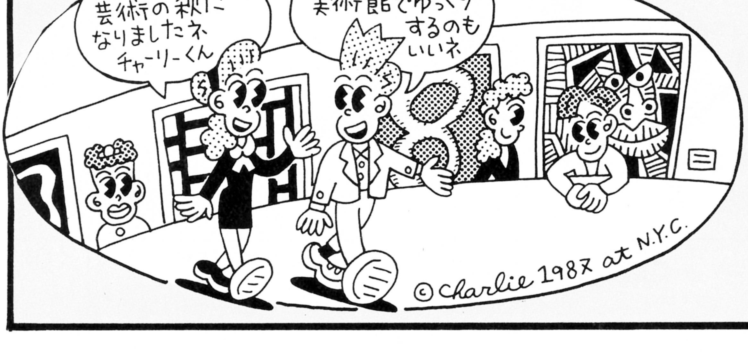
このデータは何？　って言ってるキミ、昨年の6月号を買ってないな。これは昨年1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして昨年6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるというプログラムなのだ。ただし、PC8801mkIISR/FR/MR/TRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、“メロディリストを送れ”と書いて送って下さい。また、昨年1月号で紹介したもとのアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人も120円分切手を同封の上、“アイドルデータバンク・リストを送れ”と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、“両方送れ”と書いて送って下さい。

HIROBA NO CORNER

ひろばのコーナー





- リーダーズトーク
  ＆グラフィックゲリラ
- ひろコのセッショントーク
- エキサイティングライブラリー
- パズルクイズ
- コンプティーク・ビルボード
- テレフォンキョッキング
- さはんじの徒然日記
- 海外特派員報告
- 追っかけタカノのアイドル日記
- マークのおののき探検隊
- ひろコの直撃インタビュー e,t,c.



READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA



さて、楽しかった夏もそろそろ終わりだね。健康的な秋をめざして、またマイシンしよう。おたより、イラスト、どしどし送ってね。それにしても今月は、変わったペンネームの人が多かったね！

●7月号の山下章のクイズの答え。山下氏の趣味とは、①ローソク→ＳＭ、②南野陽子のブロマイド→ナンノのファン、③十字架→キリスト教徒。どうだ！　正解だろ！

広島県　土井　淳

※全問正解！　でもプレゼントは当たらなかったのです。自分で買ってね。ごめんね。

（ひろコ）

●6月8日、コンプティークを買いに、本屋へ行った。閉店まぎわだったので、本をひっつかみ、レジに走った、家に走って帰り、ルンルン気分でコンプティークを読んでいると、どうやら付録がついているらしいのだが、ボクの本にはついている気配がない。もう、あの本屋では2度と買うもんか！

千葉県　杉江伸祐

※そうなんですよ。付録だけ、持ってっちゃう、悪い子がいるらしいのです。本誌だっておもしろいのにね。とにかく、そーゆー行為は慎しむよーに。

（サトウ）

●私は、母に多額の借金があった。ある日、学校から帰ると、私のパソコンには“差し押さえ”の紙が貼ってあるではないか！

以来、私は、友人宅でパソコンを借り、迷惑がられている。

東京都　鈴木　司

※いったい、いくらぐらい借金したの？　お母さんは賢いですね。

（ひろコ）

●ボクの友人Ｔは、横から飛び出して来た車をよけようと、道路を全速力で疾走し、対向車にぶつかりそうになり、その車を蹴とばして、なんとか助かったが、次の瞬間思いきり、コケて、以来、学校の帰り、似たような車を見つけては、大声で文句を言っている。そんなＴ君をボクは尊敬している。

長野県　武藤正樹

※そんな目に遇って、無傷とは……。なんと悪運の強い人！　ひろコも尊敬しちゃいます。

（ひろコ）

●え〜、私の友人・仮名・畑中（本名だったりする）は、うしろ向きで自転車に乗り、12m進んだ変なヤツです。ちなみに私は2ｍ！

三重県　中村敏次

※ヘンな遊びが流行しとるんですね。敏次クンだってヘンなヤツだと思うけど。

（ひろコ）

●今月のプレゼントは、１名限りというのが多かった。情けなや。

大阪府　阪越治雄

※すみません。ひろコも、プレゼントには苦労してるのです。わかってね。

（ひろコ）

●この前、地下鉄に乗ってたら、変な高校生が、「次は一新宿です」と大声で叫んだり、飛行機の広告を見て、「この飛行機はロス行きでーす」と叫んでいたのを見て、アセッた。

東京都　頓宮健司

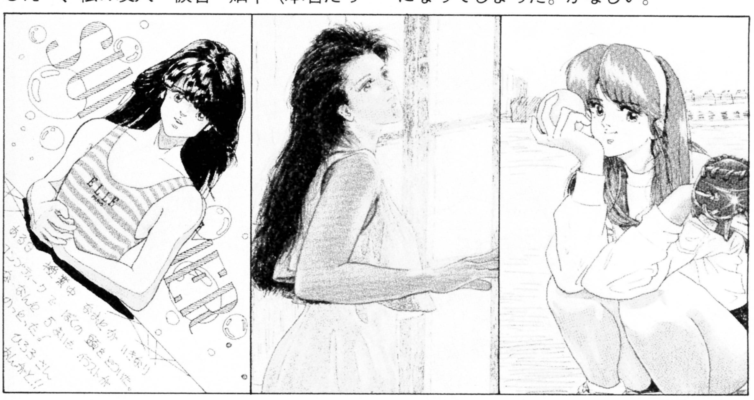
※春は過ぎたのにねぇ。まだこんな人がいるんですね。

（ひろコ）

●今年の４月に上京して苦しい生活を送っている。弟の東京遠征の拠点となっている私の下宿は、最近、妹までが利用するようになってしまった。かなしい。



▲宮城県　韋駄天クン「ザナドゥ」ファンのみなさま、文通しましょうとのこと。希望者はひろコまで



▲広島県　3年3組のヒーロークン　キミはほんとに女の子を描くのがうまいですね。誰かモデルがいるのかな？

東京都　飯沼政樹

※楽しい三人の共同生活が目に浮かぶようです。川の字になって寝るのでしょーか？　（ひろコ）

●私たちの間で、「キャプテンE.O.」に対抗できる、ただひとりの男として、人気バツグンなのが、「キャプテン・イグロ」です。みんなも応援しよう！

兵庫県　原田誠一

※そりゃすごい。ひろコもこの間、「キャプテンE.O.」を観たけど、あの３Ｄの効果はすばらしかった。また観たいよー。　（ひろコ）

●コンプティークはいい。毎月、楽しみに待っている。パソコンゲームでつまづいたところがあれば、コンプティークを読んでヒントが出ていないかと調べる。かなり助けてもらった。いま『魔界復活』に燃えている。『魔界復活』もゲーム必勝法でとりあげてほしい。

大阪府　高木基成

※「キワモノ泥舞の魔界通信」は読んでくれてるかな？　泥舞も基成クンのひとことに涙していますよ。　（ひろコ）

●ボクが、学校の帰りに、道を歩いていると、まわりの人の視線がやけに冷たい。家について、ワイシャツを脱ぐと、背中に、「私は変態です」の貼り紙が……。夜中に犯人にイタズラ電話をかけた。

東京都　小沢裕之

※まさか、受話器のそばで、“キキーッ”なんて金属音を発したりしたんじゃないでしょうね。イタズラ電話はいけません。楽しいけど……。　（ヒサキ）

●「ＧＯ！ ちゃんの似顔絵男爵」で、ぜひナカジ氏を扱ってください。

東京都　岩丸久寿

※大胆なご意見！　久寿クンはナカジのファンだったのね。ＧＯ！さんにお願してみましょう。　（ひろコ）

●朝５時に起こされ、ひとりでインスタントラーメンを作っていたボクは、寝ボケていたため、洗っていない汚ないどんぶりばちで食べてしまった。さらに、放課後、「散髪代が安いので行こう！」と誘われ、断わりきれずに、行くと、見習いの人に当たってしまい、首じゅう切られまくって、夜、風呂にはいったら、お湯がしみて激痛が走り、とどめに、風呂を上がると画びょうを踏んでしまった。ムショーに腹が立った。

京都府　藤原考治

※不幸な人……。踏んだり蹴ったりとはこのことですね。　（ひろコ）

●つい最近、Ｚの授業中（古典のことである）、剣道部のＨが寝てしまい、それに気づいたＺ先生は、Ｈの頭の上に、本、ノート、消しゴムなどを次々とのせ、最後に教科書をＨの頭の上に落下させ、Ｈはようやく目をさました。もちろん、Ｈはその後、すぐに怒られた。

島根県　濱名宏幸

※こーゆー時って、授業がつぶれて喜んじゃうもんなんだよね。でも、Ｚ先生って変わった人ですね。　（ひろコ）

●その昔は、「よい子の歌謡曲」などのマイナーアイドル誌（？）を読んで、アイドルを追っていたものだが、最近、なにか違和感を感じて（たぶん、年をとったせいだろう）アイドルとは離れた生活を送っている。ボクのアイダル・データバンクでとりあげてほしいアイダルは、リー・チンチンです。外国人を取りあげるはずもないが、スタッフも、外国へ行くそうだし、たまには、こんな企画もよいのではないでしょうか？

千葉県　天沼英雄

※そうです。取材の名目のもとに、外国へ行ったスタッフは、なにかアイダル企画を考えるべきです。　（ひろコ）

●ＡＤ＆ＤとＤ＆Ｄの特集してよ。ところで安田均さんは何者ですか？

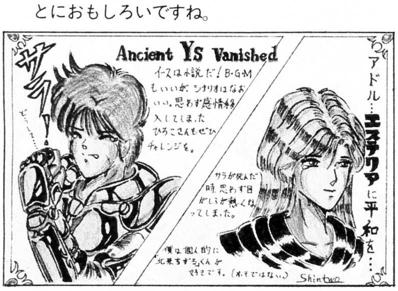
神奈川県　紺野周一

※お答えしよう。安田均氏は、神戸在住の海外ＳＦの紹介、翻訳、評論と幅広い活躍をしている人です。　（ひろ子）



▲静岡県　CHANCEクン　久しぶりです。迫力ありますよ

▼愛知県　SHINTWOクン　Ｙ'Ｓ はほんとにおもしろいですね。







▶埼玉県　M I I N Aクン　元気いっぱい



▶茨城県　地球丸クン　テンポのあるイラスト



▶福岡県　松本五郎クン　ひろコも大好き！



▲東京都　海軟風クン　キミはほんとにコナミが好きですね。キミのファンも増えてるようですよ！

●ボクの友人Ｉは、見知らぬ本屋にいきなりはいり、「ちわーっ三河屋で一っす!!」と叫び、30分以上立ち読みをした後、「おっちゃん、ありがとー!!」と店の人にあいさつをして外に出た。その間、ボクは顔を赤らめながら待っていたのであった。

大阪府　田中　善

※今月は、変わり者が多いですね。お店の人が気の毒ですっ！　（ひろコ）

●友人のＫに、ジャムのびんにはいったポマードを渡し、「これ、ジャムだぜ！　パンにつけるとうまいよ」と冗談で言ったら、ほんとにパンに塗って食べてしまった。その後、腹痛をおこした彼を待っていたのは、くさい便所だったのは言うまでもない。

東京都　宝田英之

※純粋な人をダマしてはいけません。ひろコもよく、人をダマしてるけどね。（ひろコ）

●私の友人Ｏは、女の子に「電話番号を教えて」と言われ、「オレの家、電話ねーんだ」と答えていた。ねーわけねーだろ!!

岐阜県　児玉　満

※照れ屋だったのでしょう。きっと。かわいいじゃないですか。　（ひろコ）

●ボクの友人Ｋは、ファミコン本体に、牛乳をこぼして、陽の当たる所で乾したら、ファミコンがまっ黄色に日焼けをしてしまい、みごとに再起不能になりました。

神奈川県　畠山信幸

※黄色いファミコンもかわいいと思うけどね。　（ひろコ）

●ボクは強い雨風の中、ひたすら家に向かっていた。雨が斜めに降っているので、当然、傘を自分の顔の前に出し、雨をよけていたのだが、気づいた時には、前に止まっていた車に激突していた。その後、ボクが透明の傘にかえたのは言うまでもない。

神奈川県　乾　大寛

※懸命です。ビニール傘の方が安いしね。

（ひろコ）

●実はボクは内股なんです。それにカラムーチョが好きだから「ウチムーチョ」というあだ名がついてしまいました。書いてる自分でも笑っちゃいます。ナッハッハッ

東京都　鈴木　崇

※ブキミなあだ名ですね。自分でもそう思うでしょう？　でもひろコも、カラムーチョ好きです。㊙のＳ嬢の激辛中毒にはかなわないけど。　（ひろコ）

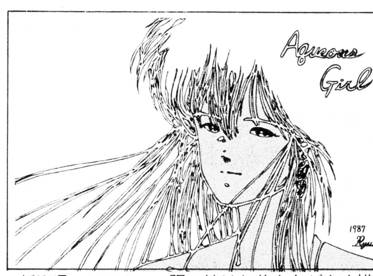
今月はなんかヘンなヤツが多かったね。ひろコは変なヤツが好きです。ドシドシ変なヤツ情報を送ってね。今月の、インタビューゲストも変な人だったけど。



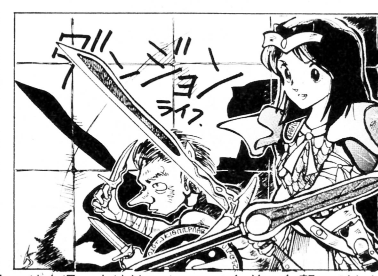
◀東京都　謎の東洋人クン　ひろコも最近、別の謎の東洋人と知り合いになってしまったの。シュークリームどうもありがとう。全然、関係ないけどね



◀千葉県　かたツムリクン　強そうなアテナですね。ボディビルやってるみたい。でもかわいいよ。早く、お金がたまるといいですね。ひろコにも借して！



▲新潟県　RYUクン　陽に焼けた美少女がよく描けてますよ。がんばって！



▲徳島県　末岐健一クン　2年前の年賀ハガキとはおそれいりました。はい



▲北海道　米ニスト井斉クン　このペンネームはどういうイミなのかな？



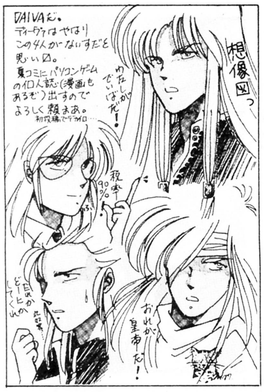
▲埼玉県　セリオクン　キミの日常生活なのでしょーか？　興味シンシン



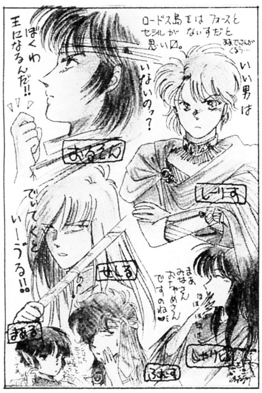
▲福岡県　輪道士クン　近ごろ、変わったペンネームの持ち主が増えましたね。ひろコもほしい



▲山口県　中村仁クン　どういうシチュエーションなのか、下の方まで見たいものです



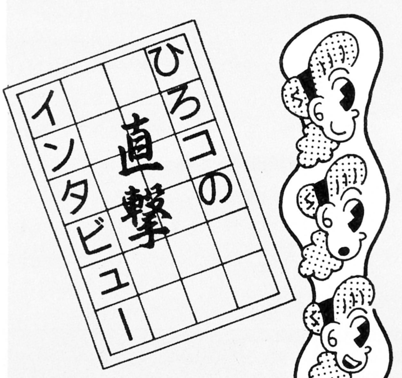
◀東京都　仁科沙生クン　初投稿とは思えないうまさだね。これ、本名?　美しいなまえですね



◀東京都　仁科沙生クン　パートII「ロードス島」ってへんなヤツばっかしだね



▶大阪府　寺田五郎クン　なんと、10枚の谷本重美ちゃん！　残念ながら、ビデオは当たらなかったそうだけど、サインが当たってよかったね。努力と執念のタマモノです



ひろコの直撃インタビュー



イラスト／中野豪

ボディソニックチェアを衝動買いした沢田氏の妖気！

「コンプティーク魔界カルテット」にも余裕で当選した、今や有名人の沢田昭彦氏。本業はデザイナーだとの情報は果たして信じてよいものか？

H：沢田さんの１日はどんなふうに明け暮れするんですか？

S：お昼ぐらいに起きて、朝食を摂りに近所の“セピア”に行って、夜の９時まで仕事して、コーンフレーク食べて、ネコ(注:なまえはデンキ)をいじめたり、NHKの放送大学講座の「解剖」観たり、ラジコンカーで遊んだりして朝の３時にのり弁を食べて、６時についに気絶します。

H：昼の活動はないわけですね。

S：テラス(注・部屋より広い)でくまちゃんプールで行水してます。

H：えっ……。好きなアーチストは。

S：植木等。「無責任シリーズ」、最高。

H：オカルトに興味あるみたいだけど支持政党はなんですか。

S：こないだ選挙で、ネコのなまえ書いちゃった。

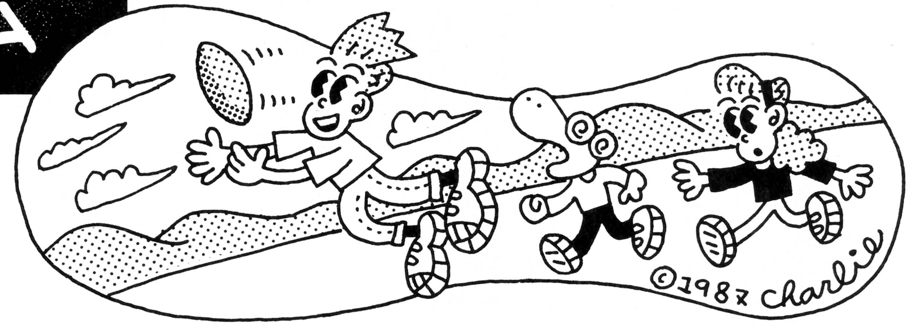
G：最後に好きな食物、嫌いな食物、お気にいりのスポットは？

S：お菓子が好き。チョコについてる銀紙を食べるのがイヤ。ヨドバシカメラがお気にいりだよ。

ひろコ's コラム



今月からジャーン!!と模様変えしました。ますます心晴れ晴れ、元気一杯のひろコです!!



セッショントーク

あまりにも暑いんで、「ひろコのセッショントーク」も模様変えよ。今月から「ひろコ'Sコラム」で、さらなる質の向上を計ります。もちろん、これまでのようにみんなのお便りもビシビシとりあげて、セッショントークしたり、「真夜中のパソコン野郎」したりしますので、ご心配なく！

さて、新コラムのひとつは、「コンプティーク海外特派員報告」。編集部員も半期ごとにアメリカ・ゲーム事情の取材に出てるし、本誌をいろいろ盛り上げてくれているスタッフの方々も、しょっ中海外に取材や旅行に行ってるから、それを記事にしようというわけ。アメリカだけじゃなくて、ヨーロッパはもとより東南アジアも予定されてるのでお楽しみに。

さてもひとつは、みなさんご存知、編集部の高野さん。実はたいそーなアイドル・マニア！　本物の追っかけをやっているので、そのレポートをしてもらおうってわけね。主に新人を中心に、忙しい読者に変わって高野さんが、アイドルと握手してきたりしてくれるわけ。写真も自前で撮ってと、なんとありがたい企画であることよ。

なかんじて、新コラムがスタートしてきます。それぞれお便りも受けつけますので



よろしくね。

さて、お便り紹介。

「こんにちは。僕の友達で変なヤツがいて、たぶんそいつは、噂のオタッカーだと思います。ある日、学校に行ってみると、そいつKが、あるゲームの自慢をしているのです。そのゲームの名は〝オタッキー〟。よくきくと、どーやら〝オトッキー〟らしいのですが、Kは、〝オタッキー、オタッキー〟と言ってる。以来、Kはみんなにオタッキーと呼ばれてます。でも、ホントはオタッカーですよね。ひろコさん」（大阪府・渡辺まさる）

なるほど。〝オタッキー〟とはまたイキな間違いをしてくれたものだね、Kくん。

「〝真夜中のパソコン野郎〟いつも読んでます。ボクの場合は、みんなとちょっと違って、ラジオの深夜放送をかけながら、プレイするってことです。一応、机には宿題とか広げてて、勉強しながら、ラジオききながら、ゲームをする。いわゆる〝ながら族〟というやつですが、『ゲームの〝ながら〟ってめずらしい』と母は言っております。このお便りも、その状態で書いているのでした」（埼玉県・加藤公一・16歳）

ずいぶん理解のあるお母さんですこと。「パソコン・ラジオ・勉強・投稿」の4本柱ながらに、ひろコはビデオをつけ加えて欲しいと思います。なんてね。

HIROBA·NO·CORNER

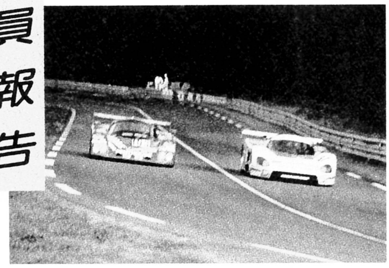
パリ、ロワールの城めぐり、ソーミュール…どや、ウラやましだろ

海外特派員報告

ども。いつも可愛くないキャラ（四谷と秋葉原）を描かせてもらってる盛本です。いや〜パリ。これを読んどるキミたちにはワカランだろうな。雨にけぶるロワール城、パリでは日曜毎に開かれるノミの市…。ああパリ、モナムール…。ヨーロッパ…中世の世界をＳＬＧでしか知らんキミたちに一目見せてさしあげたい…。とても美しく、そして安全…ではなかったパリ…。

バ…バッキャローィ!! 人が目をサンカクにして原稿書いとるうちに盗まれた４万円…。チキショー、あれがあればダイキャスト製のスピット・ファイアだって買えたし、レコードだって、１、２、…たくさん買えたんだぞぉっ!!

ということを含めても、パリは面白かった。メシはうまいし、パンもうまい。ねーちゃんはキレイやしのぉ。つーわけでパリはとてもヨイ所。でも宿のメイドには要注意。トホホ…。



▲ホントはル・マン24時間レースの取材に行って来たんだヨン♬ パリもオモシロかったけどレースもスゴイ!!

大江戸裏ワールド

中野豪



追っかけタカノのアイドル…日記

今月からはじまったこのコーナー。まず最初に追っかけたのは「パラダイス・ウォーカー」でデビューした伊藤智恵理ちゃん。フジテレビのドラマ「キスより簡単」の泉りいこ役で、もうみんなにはおなじみだよね。

テレビを見ていない人のために説明すると、りいこは、主役の４姉妹の三女で、ふつうの高校生だったんだけど、ある日原宿を歩いている時スカウトされ、アイドル歌手としてデビューすることになったんだ。そのデビュー曲が「パラダイス・ウォーカー」。つまりドラマの中のりいこと実際の智恵理ちゃん、同時デビューしたってわけ。かつての天地真理や浅田美代子なんかと似ているパターンだねっ。（古い！）でも彼女らと違うのは歌がうまいこと。デビューキャンペーンで聴いた「パラダイス・ウォーカー」にはしびれたぜ！

次号のアイドル・データバンクで登場するから、みんな今のうちにチェックしようぜ!!



インフォメーション

電話でアドベンチャーが楽しめちゃうテレホンアドベンチャー第５弾の「デスマウンテンからの脱出」。ストーリーだけでなく、イメージ豊かな効果音や音楽も収められている。東京は03-236-9988、札幌は011-821-9000、新潟は025-267-7000、長野は0262-35-8000、広島は082-252-0000、福岡は092-473-4040。電話番号はまちがえないように、ペンとメモは忘れずにね。

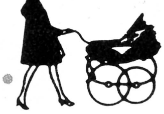
問い合わせはアミューズメントクラブ・プロダクツ、☎03-989-1199まで。

映像の美しい、ホラー映画の決定盤！「レイザーバック」

『マッドマックス』以来、ファンタスティック映画界の中で、注目を浴びるようになったオーストラリア映画だが、この作品も『マッド〜』同様オーストラリアの荒漠とした原野、大きな自然がそのバックグラウンドになっている。広大な埃っぽい荒野に現われるレイザーバック。ひとたび荒れ狂うとすべてを破壊し暴走する。ある男は、家を壊され孫を奪われた復讐のために。ある男は、消えてしまった妻を探すために。今、レイザーバックを追い求める人間たちの戦いが始まる。

この作品は、ストーリー、プラス映像の美しさが魅力のひとつだ。恐怖映画に美しい映像というのも奇妙な感じだけど、光の使い方など絶妙だ。それも不思議ではなく、監督のラッセル・マルケイはなんと、ミュージックプロモーション出身なのだ。





EXCITING LIBRARY

エキサイティング・ライブラリー

またまた、読書の季節がやってきましたね。今回は、ジャンルにこだわらず、いろいろ、いろいろ、集めてみましたよ



BOOK REVIEW

宝石みたいな短編集



▲ニューヨークは闇につつまれて　I.ショー著／常盤新平訳　講談社文庫　380円

原作のセンスをこんなにみごとに伝えられる訳者っていないと思う。常盤新平の訳じゃないアーウィン・ショーなんて読みたくないもんね。

これは、『夏服を着た女たち』よりも前に書かれたものばかり集めたもの。30年代、ニューヨークは不況。

経済的にAVGを楽しもう!!



▲深海の悪魔　S.ジャクソン著／鎌田三平訳　社会思想社　480円

リビングストンとジャクソンの放つアドベンチャーゲーム。今回キミは、命知らずの船乗りだよ。ある日、突然、キミの乗り組んだ船が海賊船に襲われた。ただひとり、生き残ったキミは、深海の悪魔と戦いながら、謎の黒真珠を探さなければならないのだ！

勇気ある発言に拍手！



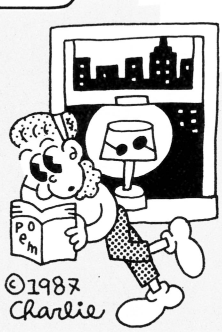
▲ゴクミ語録　後藤久美子著／坂本龍一プロデュース　角川文庫　540円

ゴクミこと後藤久美子ちゃんの自由奔放で、しかも筋の通った発言には、頼もしささえ感じます。歩く名言発明機のゴクミに、あなたは拍手を送りたくなるはずです。〝ノロマな大人が大キライ〞など、今でなければ言えないことかもしれないけど、ずっと過激でいてね！

ひろコの 今月の一冊



▲オンリー・イエスタディ　F・L・アレン著／藤久ミネ訳　筑摩叢書



〝つい昨日のこと〞ではないね、いまや

〝20年代、ジャズエイジ文学信奉者〞にとってはバイブルみたいな本。長いこと絶版だったんで、ひろコは先生に借りて読みました。書店で見つけた時には、一瞬、夢かと思ったほど。

ジャズエイジとか失われた世代といっても、みんなにはなじみがないかもしれないけれど、映画の『華麗なるギャツビー』を観た人なら、だいたい想像できると思う。この時代の社会風俗をいろいろな局面から、とらえたのがこの本なのだ。第一次世界大戦以後、好況に湧きかえるアメリカだけど、その直後にはまだ、古い時代の因習が残ってたわけ。進んだ若者たちの実態を暴き、新しい時代へのかけ橋となったのが、『華麗なるギャツビー』の原作者のフィッツジェラルドの処女作『楽園のこちら側』なんだけどこれも絶版。1929年の株式相場大暴落を境に、崩壊するジャズエイジ。

はかなく終わるものだから、美しく見えるのかもしれないね。

先江進文庫 4

ビッグサンダーマウンテンにも乗っちゃう先江進だよ



▶セルロイドの息子　クライヴ・バーカー著　宮脇孝雄訳　集英社文庫

夏は暑い。暑ければ冷やせばいい。でもなんで冷やす？東京ディズニーランドのビッグサンダーマウンテンにでも乗ってごらん。

〝キャー〞とか〝アヘー〞とかいって、こわさに身もふるえるぞ。

ふるえるといえば、日本ファルコムの新作ＲＰＧ「イース」をプレイしたときの話。このゲーム、アクション部分がほとんど不可能なほどに速いのだ。

２日間悪戦苦闘してもあのカマキリおばけはやっつけられない。ふと８ＭＨになっ

BOOK REVIEWで紹介した本をみんなにプレゼントします。(「ドラグナー」は5冊、その他は1冊ずつ）ほしい本のタイトル、住所、氏名、年齢を明記の上、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル４Ｆコンプティーク編集部　エキサイティング・ライブラリー係まで。

アニメ？　ディスク文庫！

ディスクと本の完全な一体化。本は、ディスクの詳しい使い方の説明になっている。

ゲームのはじめ方、あそび方、キャラクターのカラー紹介、そしてこのキャラクターたちの登場する新井素子氏の作品の紹介など。おなじく、『プロジェクトＡ子』も発売。



▲素子姫アドベンチャー　椎名崇、猫乃都画／　銀英社、辰巳出版　2800円



漫画がいっぱいつまってます

ご存知、ニューメディアコミックス。今回はアニメ『プロジェクトＡ子２』の大特集。

パワー、食欲ともにアップしたＡ子に注目しよう！『くりいむレモン　エチュード　雪の鼓動』のフィルムストーリーもあるゾ。新進漫画家の対談もおもしろいゾ。



▲フェアリーダスト Vol.２　創映新社　580円

スピルバーグ流の笑い？

この夏公開予定のスピルバーグ製作の映画を小説化したもの。

舞台はシアトル、休暇をとり、パームスプリングスへ向かうアンダスン一家の車に、なにかがぶつかった。それはなんと、伝説の雪男“ビッグフット”のハリーだった。心やさしいハリーに感動。



▲ハリーとヘンダスン一家　J.トンプスン著／野田昌宏訳　角川文庫　420円

これが本命！　ドラグナー

毎度おさわがせ、話題のニュータイプが放つ別冊、100％シリーズの第７弾が発売された。人気放映中の「機甲戦機ドラグナー」を完全に網羅。人気アニメーター、大貫健一、大張正巳の描き下しイラストや完璧版設定資料集など盛りだくさん。大事典もついて満足！



▲機甲戦機ドラグナー／ニュータイプ100％コレクション⑦角川書店　980円

スプラッターが好きな人へ

夏にぴったりのホラー物です。のっけからなめくじさんがうじゃうじゃ出てきて、人間を食べてしまうシーンがそれはそれはリアル！気の弱い人にはおすすめできないんだけど、読み始めたらもう止まらない！　ただし当分は生野菜を食べたくなくなるからね。



▲スラッグス　ショーン・ハトスン著／茅律子訳／ハヤカワ文庫　400円

ているスイッチが目に入る。むむっ、４ＭＨでやればいいんじゃないかと気づいた私。それをマニュアルで注意していない日本ファルコム。これには寒気が走ったぞ。という私のホラー体験。

ホラー小説なら、クライヴ・バーカーにまかせておけばいい。キミも本屋で血の本シリーズの過激な表紙を見たことがあるに違いない。目は青白く光り、血のしたたる唇。あまりのスプラッターさに、私には本を手に取ることさえためらわれた。勇気を決して手に取って、立ち読みを始めて２、３ページ進むうち、私はこの小説がただの血飛びはね、内臓むき出しの安易なホラー小説ではないことに気づいた。どの短編も、短編にありがちな“ひとつのオチ”に向かっての進行ではなく、きちっとどれも小説しているのだ。読者をストーリーの中に引きこみながら、しだいに目を離せなくしてしまい、そしてとうとう“ぞー”っとさせてくれるのだ。

たとえばの話、表紙をめくった部分の紹介では、

「あたしはあなたのものよ」

マリリン・モンローにいい寄られ、男は彼女の体に手を回した。一瞬の後、モンローの顔に亀裂が入り、ジョン・ウェインに変わる。次々と有名スターに変わってゆくモンスターの正体は？

と書かれているが、このようにいきなりホラー現象そのものを読まされたのでは、読む者の心はホラーしない。あくまでもホラー現象へ到達するまでのプロセスが必要なんだ。

犯罪を犯して警察に追われ、古い映画館の地下室に逃げ込んだバーベリオという男が、出血多量でそこで死ぬ。そのあとバーベリオに巣食っていた癌細胞が、長年映画館にしみついたフィルム（セルロイド）のイメージを取りこんで、モンスターに変身してゆく。

というここまでの書きこみがスムーズに、しかも面白く書けているから、そのあとのホラー現象の連続の中に、読者自身が吸いこまれてしまうのだ。

キミがこの一冊を読んで、シリーズ全冊を買ってしまおうと、重傷のホラー中毒にかかってしまおうと、私の責任ではない。しかし忠告だけはしておこう。そうなりたくないなら、絶対にクライヴ・バーカーは読まないことだ。

イラスト／中村亮



☆角川書店の文庫・ファンタジーフェアのサイン会のお知らせ――〔谷甲州、幡池裕行〕８月28日(金)午後３時より、神田の書泉ブックマート。〔田中芳樹、天野喜孝〕８月29日(土)午後３時より、横浜の栄松堂(駅ビル４Ｆ)。〔火浦功、出渕裕〕９月１日(火)午後４時より、松戸の堀江良文堂（松戸駅そば）。〈文中、敬称略〉。



さはんじの徒然日記
つれづれにっき

見〜ちゃった、見〜ちゃった
編集部の裏側見〜ちゃった!!
さはんじの過激な告白
知らないこと、ぜんぶ教えちゃう

イェ〜！　はじめまして、さはんじです。

今月から始まったこのコーナー、なにをやるかというと、みんな「コンプって、いったいどんな人たちでつくってんだろう？」という素朴な疑問持ってない？　この疑問を解消するために編集部で起こったでき事や、さらには私生活まで暴いちゃおうというコーナーなのだ!!　みんな期待しててネ。

まぁ、このコーナーを読んで、編集部の意外な素顔にビックリ、驚き、腰抜かすのは請け合い。

さて、今回は酒の席の名物〝吉田・角田のプロレスごっこ〟のお話。

２人とも、普段はとてもものしずかでマジメ。だが、一定量の酒が入ると、路上であろうが、バーやキャバレーであろうがおかまいなしにプロレスごっこをおっぱじめる。頭突き、蹴り、パンチ、ガッツン、ガッツン鈍い音が響く。立体映像の生の迫力。すっ、すごい!!　しかも佐藤編集長以下、誰も止められないからエスカレートする一方。我と思わん者は挑戦してみてはいかが？　ただし、命の保証は……。



イラスト／椙村嘉一

PUZZLE・QUIZ
パズル・クイズ

巨大迷路の街にのりこんだヒゲのナイトクイズ

おなじみ、ヒゲのナイトが、巨大迷路の街にまぎれこんだ。途中、途中のゴールドの袋を拾いながら出口から出るわけだけど、おなじ道は２度と通れないんだ。

さて、ヒゲのナイトは、いくつ、ゴールドの袋を拾えるかな？

絵の途中で切れている壁には出入口はありません。わかった人は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク編集部・パズルクイズ係まで送ってね。正解者の中から抽選で５名にＴシャツをさしあげます。

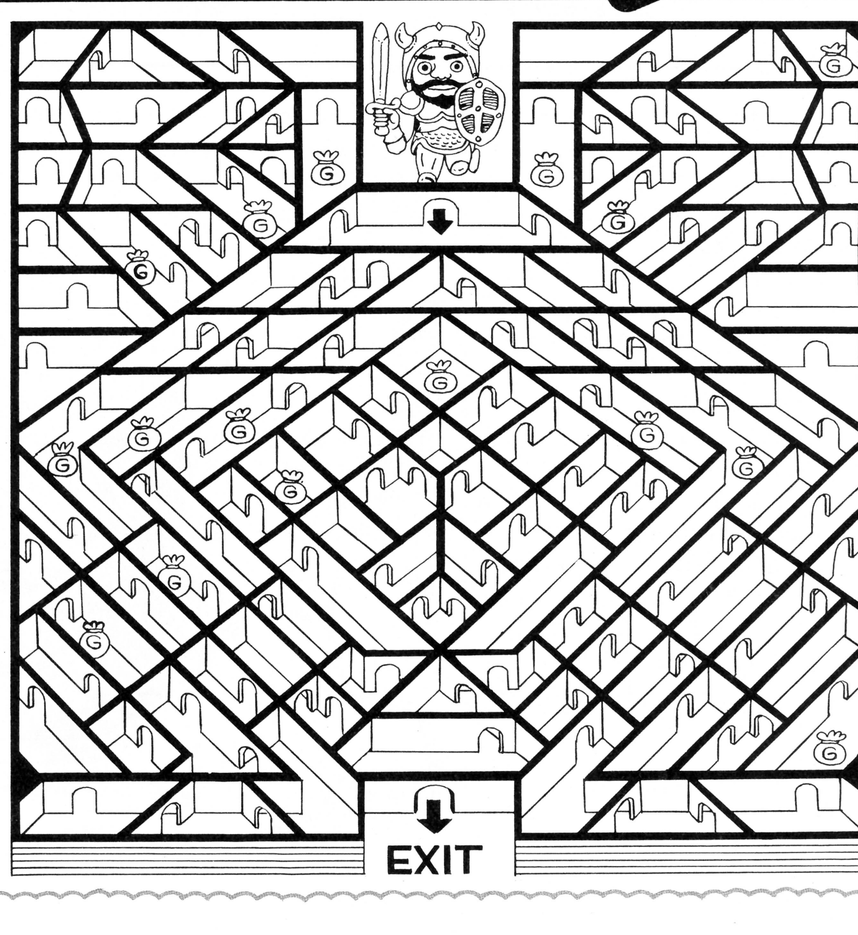
先月号の正解は、もちろんＤですね。

正解者が多いところを見ると、みんなすぐわかったみたいだね。

今月もその調子でがんばるように。

先月よりは、少し、ムズかしいけどね。

パズル制作／草野公平



マークのおののき探検隊

夏はおののきの季節です！ というわけで、久々に復活した、マークのおののき探検隊！ これで暑さをふきとばせるゾ〜〜〜〜！

おののき認定番号一三〇

3つの顔を持つ鬼のミイラ「三面相」

石川県金沢市の古いお寺に、1つの頭に3つの顔を持つ、不気味な鬼の首のミイラがあるという情報を聞いて、われわれおののき探検隊はさっそく調査にでかけることにした。

問題のお寺は有名な金沢の兼六園の東に位置する善行寺という名前の古いお寺。さっそく取材のお願いをすると、

「ふだんはお見せしないのですが、わざわざおいでくださいましたので……」

とご住職の特別のご好意で、普通なら見せてもらえないこの鬼の首のミイラを、われわれは特別に見せていただくことになったのだ。

くりの奥の小さな部屋に案内されたわれわれは、このお寺の由緒などから聞くことにした。

善行寺は建立から400年もたつ古いお寺だが、代々ご住職が続くという世襲制のお寺ではなく、何度かご住職が入れ替わったり、空き寺になったこともあって、この鬼のミイラのことはもちろん、くわしい寺の歴史を綴った、過去帳などは残ってはいないということだった。

そのためこのお寺に、いつごろ何の目的で、この鬼のミイラが持ちこまれたのか、当のご住職自身分からないということなのだ。

ただ歴史の上から推測すると、江戸時代にここ金沢の町も、飢饉や悪い伝染病に襲われたことがあり、そのときに「仏を信じないとこうなるのだ」という教訓のために、このミイラを作ったのではないか、と話してくれた。

さっそくご住職にそのミイラをお見せくださいとお願いすると、ご住職はわれわれの座った後ろの押入のふすまを開け、中から50センチ四方の大きさの木の箱をとりだして、目の前のテーブルの上に置いてくれた。

そしてご住職が箱のひもをとき、うわぶたを持ち上げると、鼻をつく防虫剤の臭いとともに、なんともいえぬ不気味な鬼の首があらわれたのだ。

鬼といっても角はない。ボサボサの髪の毛の下に、数百年の歳月でひからびはてたハリコの人形のような皮膚の左右に、2つの顔があるだけだった。

その2つの顔はとてもものうげで、恐いというよりも、なんとなく哀れな感じを誘う表情をしていた。「見るは法楽、見られるは因果」という、昔の見せ物小屋の呼びこみではないが、今でいうシャム双生児に生まれたばかりに見せ物になって……、とわれわれが哀れを感じていたときだ、

「こちらにももう1つ顔があるんですよ」

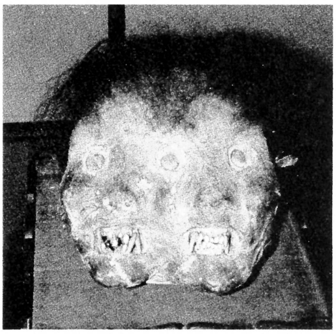
とご住職がクルッとミイラの頭の後ろをわれわれに向けた。するとそこにはなんと、目をギョロッと見開いて、とんがった口が耳の後ろまで裂けた、まるでカッパを思わせる不気味な顔が、われわれをあざ笑うかの表情であらわれたのだ。

いままで哀れと思っていたわれわれは、その表情を見るなり恐怖におののいてしまった。そして「鬼」と呼ばれるわけが分かったような気がしたのだ。

「人間は表面でいくら哀れな顔をして、仏の慈悲を願っていても、心の中にその仏様をあざ笑う鬼が住んでいる。その心の鬼と闘うことが、本当の意味での信じることだと、これをご覧に入れるとき、みなさんにお話しするのです」と、ご住職はわれわれに話してくれたのだ。この「三面相」は、毎年3月の聖徳太子の法要のとき一般公開されるので、キミも一度見てきてほしい。



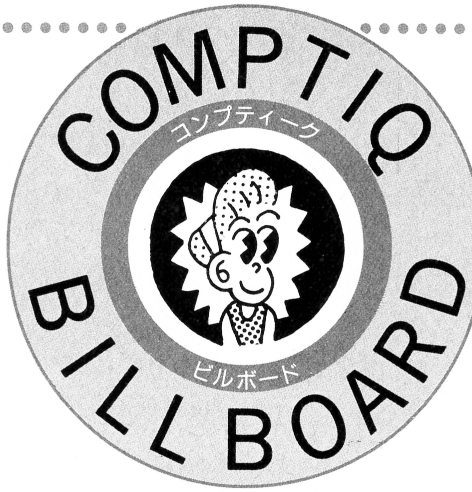
▲これがうわさの鬼のミイラだ！
見てるだけで背筋が寒くなりそーですね



▲シャム双生児のミイラがこれだ！
コ、コワイですねー。でも見てみたいだろう？

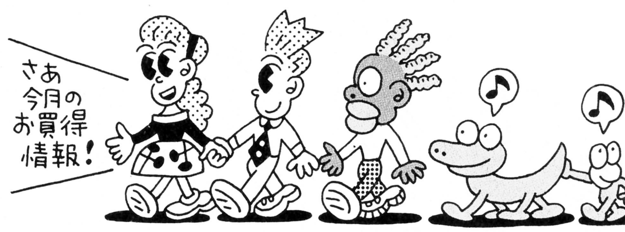


イラスト／渡辺天留子



読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

注.W〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです。



ゆずりたい

●ＰＣ8801ＦＲ用ソフト『ロマンシア』『殺人倶楽部』『カサブランカに愛を』『バビロン』『ファイナルゾーン』『オホーツクに消ゆ』を2000円以上で譲ります。全部、箱、マニュアル付です。あなたの『三国志』『めぞん一刻』『ルーイン』のいずれかとの交換も可。連絡はW〒で。〒110 東京都台東区上野桜木2-16-3-303　滝田裕明

●ＰＣ8801ＳＲ５Ｄ用ソフト『めぞん一刻』(ヒント集付)と『メイドゥム』(新品同様)を各3000～3500円ぐらいで。ファミコンソフト『ドラゴンクエストII』を2500～3000円、『銀河伝承』『レリクス』を各1500～2000円で譲ります。すべて、箱、マニュアル付、送料は希望者負担です。W〒で連絡を。〒226 神奈川県横浜市緑区白山町220-2-326　大森 寛

●ＦＭ－NEW7用テープ版の『ウィングマン２』を3000～4000円で、『ルパン３世・カリオストロの城』を2000～3000円ぐらいで、『スターアーサー伝説IIIテラ4001』を1000～2000円ぐらいで譲ります。高く買ってくれる方を優先。買ってくれた方には、生テープを１本さしあげます。くわしくはW〒で。〒751 山口県下関市新垢田南町2-2R-1403　松尾雅彦

●ＰＣ9801用3.5インチディスク『大戦略II』を4500円で、５インチディスク『上海』を3500円で譲ります。セットで買ってくれる人は7000円で。もちろん、完動、箱、マニュアル有。送料はこちら持ちです。W〒で連絡してください。〒923 石川県小松市茶屋町り131-1　太田豊重

●ＰＣ8801ＳＲ用ディスクソフト『メルヘンヴェール』『夢幻の心臓II』『トリトーン』『殺人倶楽部』『冒険浪漫』を2500円、『アルゴー』を3000円、『エルスリード』を5000円で譲ります。W〒で連絡を。〒929-01石川県能美郡根上町大成町　石地昭博

●ＸＩ用５Ｄソフト『ディーヴァ』『ハイドライドII』『フォーメーションＺ』『パンチボール・マリオ』を1500～3500円で、『ソフトウェアパック』(CZ-123PF)を6000～7000円で譲ります。すべて、箱、マニュアル有です。連絡はW〒にて。〒123 東京都足立区鹿浜2-5-9　長谷川浩

ゆずってホシイ

●ファミコン用ディスクカード『ゴルフ・JAPANコース』のゴルフトーナメントの賞品「ゴールデンディスクカード」を5000円前後で譲ってください。また、『六三四の剣』のキャンペーンのプレゼント「飛んでるジョイパット」を500円前後で譲ってください。まずはW〒で連絡を。〒702 岡山県岡

グッズ

GOODS

機能とデザイン、どっちも本物の文房具

新しいコンセプトから考えられた文房具がパイロットから新登場！　その名もNEWS(NEW WORKING STYLE)。全部で７点あるんだけど、どいつもこいつもすごいのだ。メジャーメールメータ(写真)は、長さ、厚さ、重さ、水平の４つの"測る"がこれ１本でカバーできる。スケールシャープは、直線を引く時に必要な定規とシャープペンが一緒になったもの。エンドスケールは15種類の円が描ける分度器のついた三角定規。ハサミッタは、切れ味最高のはさみとカッターが合体している。エボルピンは、使わない時には針がカバーされる画びょう。ステープラッタはステープラーとテープカッターが同時に使えちゃう。最後にブッケンドルダはカードホルダーのついたブックエンド。机の上の整理整頓にも一役、買っちゃうね。

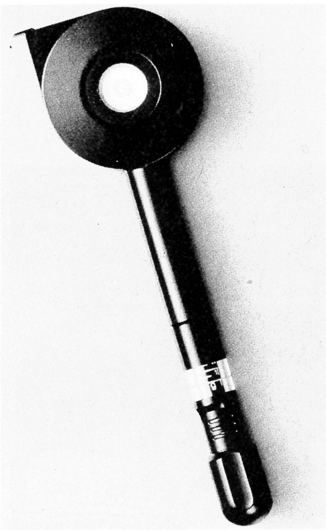
機能を追求しただけじゃなくて、ひとつの作業に必要な道具がひとつに収められたという感じだね。

すでに全国の百貨店、文房具店で発売中、価格は700～2800円。ちょっと高いけど、決して損した気分にはならないんじゃないかな？

かわいいだけの文房具を卒業したら、一点豪華主義をめざしてみよう。

とはいえ、もし、プレゼントされたら、ものすごくうれしいと思わない？

机の上の"本物は誰だ"でした。



コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方　どれを希望するのか明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル４Ｆコンプティーク編集部ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

山市築港ひかり町19-24　木村力也

●ＸＩターボ用ソフト（５Ｄ）の『三国志』を5000円以下、『ウィザードリィ２』『Ａ列車で行こう』『ザナドゥ・シナリオII』『大戦略Ｘ１』『ウィバーン・グラディウス』を4000円以下で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒761-03香川県高松市元山町1255-3　松良影三

●ＸＩ用ソフト、テープ版の『オルリー空港殺人事件』を2000円で、５インチ２Ｄソフト『白バラ連続殺人事件』『狼男殺人事件』『らぷてっく』を2500円ぐらいで譲ってください。箱、マニュアル付を希望。まずはW〒で。〒229 神奈川県相模原市橋本4-11-19　宮崎靖則

●ＦＭ-7用、５インチ２Ｄソフト『殺人倶楽部』『アステカII』『リ・バース』『メルヘンヴェールI、II』を各2000円で譲ってください。もちろん、箱、マニュアル付を希望。〒311-15茨城県鹿島郡鉾田町大戸402　池田進一

●ＰＣ9801Ｍ、VM用、５インチ2ＨＤソフト『ウィザードリィ』『ウルティマII、III』を各5000円ぐらいで、『ブラックオニキス』『ファイアークリスタル』をセットで4000円ぐらいで、『夢幻の心臓』『夢幻の心臓II』『ファンタジア』『ザナドゥ・シナリオII』を各2500円ぐらいで譲ってください。完動品、箱、マニュアル付を希望。まずはW〒で。気長に待ちます。〒981-02宮城県宮城郡松島町松島字町内139　桜井伸彦

交換したい

●私のＸＩ用ソフト（５Ｄ）『ボスコニアン』『トップルジップ』『ハイドライドII』『ロマンシア』（箱、マニュアル有）のいずれかと、あなたの『九玉伝』『ヴァリス』『マカカーラ』『口説き方教えます』『太陽の神殿』『女神転生』のいずれかとを交換してください。箱、マニュアル付を希望。まずはW〒で連絡を。〒655 兵庫県神戸市垂水区学が丘7-1-5-36　大西一敏

●当方のＰＣ9801Ｍ、VM用、２ＨＤソフト『めぞん一刻』『覇邪の封印』『ロマンシア』『ザナドゥ・シナリオII』のいずれかと、あなたの『新ベストナインプロ野球』『アルバトロス』のいずれかとを交換してください。まずはW〒で。〒674 兵庫県明石市鳥羽1204-6　西村雅文

●当方のＰＣ8801mkIIＳＲ用ソフト『殺人倶楽部』及び『ロマンシア』を、あなたの『THE・MAN・I・LOVE』または『マスカレイド』と交換してください。（箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒874 大分県別府市浜脇１丁目２区18-3　藤井 一

●私のセガマークIII用ソフト『スペースハリアー』『グレートバレーボール』『ハイスクール奇面組』のどれかを、おたくさんの、『阿修羅』『ダブルターゲット』『ウッディーポップ』『スーパーワンダーボーイ』『スケバン刑事II』のどれかと交換してください。とりあえずW〒で。〒381-22長野県長野市稲里町中氷鉋1154　宮崎良裕

●当方のＦＭ77ＡＶ用ソフト『ディーヴァ』『デスフォース』『妖姫伝』『アスピック』『ロストパワー』のいずれかと、あなたのＦＭ77ＡＶ用ソフト『リ・バース』『めぞん一刻』『アムノーク』『レリクス』『覇邪の封印』のいずれかとを交換してください。箱、説明書つきを希望。まずはW〒で。〒410 静岡県沼津市足高294-40　梶原慎一郎

会員募集etc

●「THINKING RABBIT F.C.」会員募集！ アドベンチャーゲームの老舗、シンキングラビットの公認F.C.が発足しました。活動内容は、会報発行が中心です。このサークルは、シンキングラビットの公認を受けているので、最新情報をお届けできると思います。シンキング・ファンのみなさん、ぜひ入会してください。会報の編集スタッフも募集中。入会希望者は、70円切手２枚、同封の上、下記へ。〒546 大阪府大阪市東住吉区今川7-13-18 コーポサンコー301
松藤宅「THINKING RABBIT F.C.」

●「VIDEO GAME MUSIC CLUB」
ＰＣ8801mkIISR/FR/MR/TR/MH/FH/VAのユーザーを対象としたクラブです。活動内容は月１回の会誌発行、ゲームの貸し出し、ゲームミュージックの交換、ビデオゲーム新作レポートなど。ソフトは200本以上あります。ＦＭ音源やＰＳＧに興味のある方、大歓迎。60円切手を同封の上、下記まで。〒382 長野県須坂市大日向町165　宮本英也

●「SPRINT-88」会員募集中
88ディスクユーザーを対象としたサークルです。主な活動は月１回の会誌の発行です。ゲームやＣＧの好きな方、イラストの描ける方は、どんどん入会してください。60円切手同封の上、下記まで。〒529-14滋賀県神崎郡五個荘町川並541　塚本拓哉

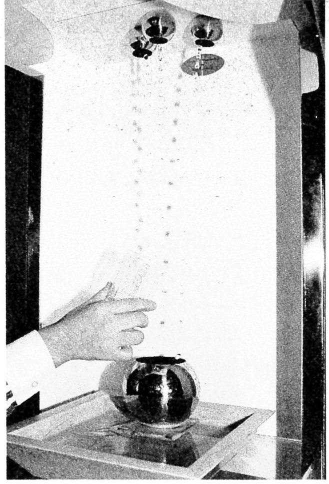


先月の懺悔

スルドイご指摘どうもありがとう。『福袋』で欲しい商品と書いてありますが、こういう懸賞では、賞品と書くのが正しいんじゃないですか？ とハガキで教えてくれた宮城県の千葉守クン！ そうです。キミの言う通り。ずーっとまちがえてました。ゴメンナサイ！
それから、最近ずっとW〒とは何かについての説明がなかったみたい。わけわからなかった人、ゴメンネ！



なんで？　なんで？　なんで？わかんない……



▲コップに取ると普通の水なんだけど……

▼これがショップの中だよ。手品を覚えたい！

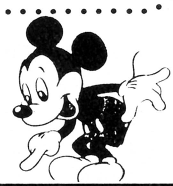


　ゲートをはいってすぐのワールドバザールのコーナーに、おもしろい手品グッズのショップがある。ここでは1日に4回、商品のデモンストレーションを兼ねたショータイムがあるのだ。〝ディズニーランドに来たけど急に雨が降り出しちゃった〟なんて時、このお店に寄れば、充分、ディズニーランドを満喫できるはずだよ！

　なんといってもびっくりするのが〝ウォーターマジック〟。上からしたたり落ちるはずの水が水滴となって落ちてくるのだ。コップに取ると、これが普通の水なのだ。「重力をなくしてしまうんです」とお店の人は言ってたけど、その鮮やかな演技にダマされた私たちには、さっぱりわけがわかりませんでした。次に見せてくれたのが手のひらにのるぐらいの小さな熊の人形を使ったもの。この小熊、最初はイスに座ってるんだけど、イスを取ると宙に浮いちゃうのだ。「原理は同じです」とお店の人。わかんない！　ほかにも、〝躍るステッキ〟、〝消えるコイン〟、〝ブロック不思議絵合わせ〟、〝トランプの妙技〟、〝たばこの謎〟(ネーミングbyひろコ)などなど、おののいてしまうものばかり。でもけっして腹は立ちません。タネのわかった人、どうか教えて！



7月4日に開通した〝ビッグサンダーマウンテン〟キミはもう乗ってみたかな？　さて、今回はこのニューアイテムに加えて、手品コーナーもご紹介



Disneyland探検日記

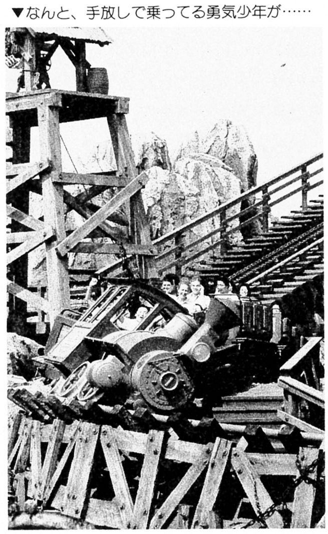
もう一度、乗りたーい！　迫力の列車の旅

　スペースマウンテンとは対照的な野放しジェットコースター。〝モニュメントバレー〟か〝グランドキャニオン〟か？　ゴールドラッシュの時代を再現したような景観は、臨場感たっぷりだ。

　所要時間の3分40秒の間には、鐘乳洞にはいりこんだり、滝の水しぶきを浴びたり、ほんとに落ちてきそうな岩石にオビえたり、はたまた、地上に出てサボテンを眺めながら走っていると突如、列車がすごい勢いで降下したりと、いろんな経験ができちゃうよ。最後の最後まで飽きさせない演出。

　まだ、ビッグサンダーマウンテン体験していないキミ！　さあ、今日は朝から、東京ディズニーランド探険に出発しよう！

▼なんと、手放しで乗ってる勇気少年が……





▲ねっ！　アメリカ西部の雰囲気たっぷりでしょ！　これは列車が落下する前の写真です



TELEPHONE ショッキング!!





♡好きな食べものは博多名物“辛子高菜そば”とハーゲンダッツのアイスクリーム。ひろコも／



♡“暇があったら、ニュージーランドへ行って羊飼いになりたいなあ” 実現するといいですね。／

女性ゲームデザイナーの素顔にセマろう／

初の女性ゲストはリバーヒルソフトの鈴木理香さん。またもや九州遠征の夢は破れたが、今回もご招待を受けました。

決して社交辞令ではないと、信じています！ 鈴木様！

H：木下さんとは親しいんですか？

R：あとで知ったんだけど、大学の先輩だったんですよね。で、いろいろ、共通の話題があって。あと、おなじビデオレンタルショップの会員でもあります。

H：チャームポイントはなんですか？

R：ほーまんな肉体です。

H：うん。どんなミュージシャンが好きですか？

R：運動量の多い人ですね。

H：えっ？

R：マドンナとか少年隊とか。

H：なるほど。特技などはあります？ 宴会芸とか。

R：私は、あんまりお酒飲まないんだけど、シラフでも最後までおつき合いできるのが、特技といえば特技ですね。

H：えらい。しだいに核心に迫りますが、今のお仕事に入られたきっかけは？

R：私、小さい頃から、お絵描きとか自分だけのオリジナルノートのレイアウトしたりするのが好きだったんで、大学卒業してサンリオに入社したんですよね。でももっとクリエイティブなことがやりたくて、自分たちで会社をつくったんです。最初は、大変でしたよ。パソコン教室に通ったりして。(笑)

H：ポジティヴな姿勢！

R：思いこみが激しい性格なんです。それから新しいもの好きなんです。話題の映画や本は、好き嫌いを言わずにみてみるんです。どうして話題になってるのか、知りたいんです。

H：好奇心が旺盛ですね。

R：“いちご大福”みたいな発想ってすごいと思う。いつもフレシキブルな状態で、いろんなところからアイデアを持って来たいな。

H：今後、作ってみたいゲームは？

R：私は、「ニューヨーカー」のセンスが好きで、作家はサリンジャー、画家はアンドリュー・ワイエスと昔から決めてるんです。だから大人向けのものを作りたいんです。中、高生もついて来てくれると思ってます。

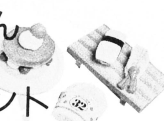
H：夢なんかありますか？

R：いつも、なにかを追いかけていたいです。なにかを追いかけてれば努力もするし。

──鈴木さんは、子どもの心を忘れずに大人になった人だと思う。今回の『マンハッタン・レクイエム』の製作は、納得がいくまでなんどもやり直し、実に半年以上かかったそうだが、夢のためには決して妥協はしないのだろう。演出家の目をもった理香さんにますます期待しよう。次回はクリスタルソフトの藤岡さんだよ。

「文房具、大好きっ／」ってことで、ひろコと大いに意気投合しちゃった鈴木さんからのプレゼントは、やっぱり文房具。かわいいクリップ／ ひろコも欲しい！ 鈴木さんが会社で愛用しているものだそうです。てなわけで、次回のゲストは、大阪はクリスタルソフトの藤岡さんです。

鈴木さんからのプレゼント



Hard Pack Page

ウーン、暑いのぉー。でも、今月もハードパックは明るく楽しく、でいってしまうぞ！なんといってもZOOMUP。これを読まないと、遊びの流行についていけなくなるぞ！ナウい男のためのハードパック、いってみよう!!

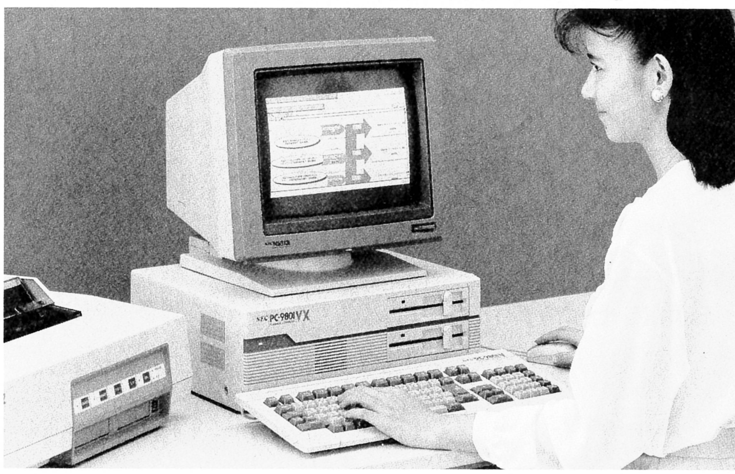
打倒「PC-286」をねらった新VXシリーズ発表

エプソンの「PC-286」にどう対抗するのか、注目を浴びていた日本電気の解答がでた。それが新「PC-9801VX」シリーズだ。

今度出たのは「PC-9801VX01」、「21」、「41」、「41／WN」の４モデル。それぞれ「0」「2」「4」「4／WN」の後継機種で、今までのVXシリーズとの違いは、より高速になったことだ。

CPUは今までどおりV30と80286の両方を搭載しているけど、80286の方で動かす時は10MHzのノーウェイトで動いている。これは、エプソンの「PC-286」と同じスピード。

さらにグラフィックス関係のカスタムLSIとROMを変更したために、グラフィックの描画速度が、ペイント命令で約３倍、サークル命令では約20倍と大幅に高速化された。これで、完全にスピード面では「PC-286」に見劣りしなくなっている。



▲日本電気　PC-9801VXシリーズ

価格はフロッピーなしの「01」で35万3000円、５インチフロッピー２台内蔵の「21」が43万3000円、５インチフロッピー１台と20メガハードディスク内蔵の「41」が63万円、「41」に「MS-DOS」と「MS-NETWORK」のついた「41／WN」が65万8000円とハードディスク内蔵型モデルの値段がだいぶ安くなっている。同時に「UV２」のメモリーを640キロバイトにした「UV21」も31万8000円で出たぞ。

今回発表された周辺装置で、注目はLT用のCRTアダプター「PC-98LT-02」（４万8000円）。これで、LTをCRTに接続して見ることができるようになった。それから、価格は49万円と高くて手が出ないけど26万色も表示できるカラーインクジェットプリンター「PC-PR801」も要注意だね。問い合せ／日本電気　☎(03)456-5111



　イラスト／スージィ甘金



▶エプソン
ワードバンクLXT

オプション豊富なエプソンのパーソナルワープロ

人気のパーソナルワープロ、エプソン「ワードバンクLX」がモデルチェンジした。新モデルは「LXT」（12万8000円）だ。

「LXT」の特徴は、何といっても豊富なオプション群だろう。

まずイメージ入力用には、はがき大のイラストまで読みこめる「イメージリーダーワイド」（4万6800円）と、ややこぶりの「イメージリーダー3」（3万6800円）の2種類がある。手に持ってなぞるだけで厚紙やノートなどに印刷できる「ハンディプリンタ」（1万9800円）がある。

さらに、手書き入力用タブレットの「らくらくボード」（2万9800円）、モデムに接続してパソコン通信を行う「通信セット」（1万5000円）も用意されているよ。

うーん、ここまで豊富なオプションが用意されると、パソコンも真っ青だ。

問い合せ／エプソン販売 ☎(03)377-7001



▲立石電気 MD1200E

低価格の1200ボーモデムで電話代を節約しよう

日本でパソコン通信が始まって、まだ2年ほどしか経っていないけど、その間のモデムの低価格化はすごかったね。一昨年10万円もしていた1200ボーのモデムが、去年は5万円前後の物が登場し、今度ついに定価で2万5000円を割る製品がでた。それが、この立石電気（オムロン）の「MD1200E」だ。

「MD1200E」は、今やパソコン通信の標準と言われるヘイズ型のモデムだ。コマンド一発でいろいろなことができるようになっていて便利だ。これだけ安くなると、モデムの値段が下がるのを待つより、電話代が安くなる分ですぐ元がとれちゃう。だから300ボーのモデムやカプラーを使っている人は、早く買い代えた方が得だね。問い合せ／立石電気 ☎(03)436-7233

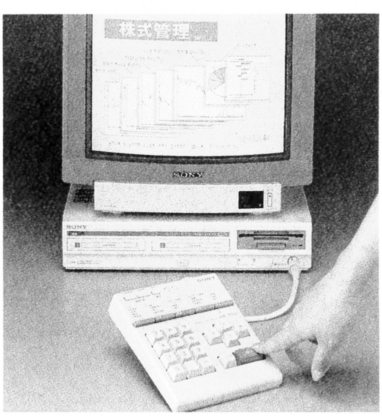
お父さんに教えてあげよう！

こうすれば、おとーさんがMSX2を買ってくれる

パソコン通信の分野で大人が注目しているのが「株式」。パソコン通信を使って家にいながら、株価の変化を調べたり株の売買をしちゃおうってわけだ。そんな大人には、この株式専用MSX2「HB-T600」がおすすめだ。

「HB-T600」は、普通のキーボードの代わりに株式専用のキーボードと株式の情報管理用ソフト「株式管理」、それに通信に必要なモデムが内蔵されていて13万5000円。これをオトーサンに買ってもらって、キミは1万9800円で別売キーボードを買って、MSX2パソコンで遊ぶっていう手があるんだけどキミはどう思う？

問い合せ/ソニー ☎(03)449-2000



▶ソニーMSX2パソコンHBT-600

ZOOM UP

トミー
サバイバーショット

コンプティーク編集部員もみんな買ったゾ！リアルな戦争ごっこにサバイバーショット

●ガマンできない！

「フ、フラストレーションがたまる。が、ガマンができない。や、や、やりたい、やりたい、やりたい、やりたい、ウー、ウー、ウー、ワオー！」
と、日夜もんもんとしている全国1000万のコンプティーク読者の皆さん、オコンニチワ。男の欲望を満たすズームアップのコーナーどす。

男の欲望ちゅーても、別にこのページで×欲を満たそうって訳ではありゃーせん。闘争本能でんがな、トーソーホンノー。

●闘争本能をみがくのじゃ！

誰が何ちゅおーと、元来オスは闘う生き物。闘ってエサを手にいれ、闘ってメスをものにする。これが、由緒正しいオスの生きる道である。しかるに、最近の世の中は、ミョーに複雑になって、このオスのオスたる闘争本能を満足させてくれない。

あー、欲求不満じゃ、欲求不満。闘いたい、たたかいたい、おなかいたいと思ってるキミ、ここは一発「戦争ごっこ」しかないよ。なに？ 子供っぽい？ ダーホ、1年中野原で戦争ごっこをして、あげくの果てにその野原を丸焼けにしてしまった私に向って、「戦争ごっこが子供っぽい」とは10年早いわ！ こういうセリフは、「戦争ごっこ」のエキスパートになってから言ってくれ。

●環境が悪い！

「戦争ごっこ」と言えば、必須のアイテムは銃。昔なら銀玉鉄砲、今はＢＢ弾を使ったエアーガンと相場が決まっている。ところが、このエアーガン、知ってのとおりなかなか使える場所がない。

たとえば公園に行ったとする。すると「この公園でキャッチボールをしてはいけません」なんてとんでもないカンバンが出ていたりする。こんな公園でエアーガンを射とうものなら、あっという間にＰＴＡのオバサンが飛んで来て学校や親にチクられるのがオチだ。見つからなかったとしても、通行人にＢＢ弾が当たりそうで、危なっかしくて、とても遊べないし、家の中じゃ、ガラスが……。かと言って、モデルガンかなんかでやっても「おめー、当たったから死ねよ」、「うんちゃ、オイラ当たってない」なんてことになってシラケちまう。

「戦争ごっこ」にシラケは禁物だ。ひたすら真剣に射ち合えなければ「トーソーホンノー」を満足させることなんかできっこない。確実に当たったか当たらなかったが分って、しかも町中でも遊べる銃、それが今の「戦争ごっこ」にはどうしても必要なのだ。





▲▶『エイリアン2』のあの銃をモデルにしただけあって、ウーン、リアルだね！



▲気分はそのまま戦士なのだ！

イラスト／スージィ甘金







▼一人でも遊べるように、マト（写真左）がついている

こんな遊びがしたかった！サイコエネルギー満タンでひたすら遊ぼう！

●サバイバーショット

そんな、時代の要請にこたえて登場したのが、トミーの「サバイバーショット」だ。写真を見ればわかるように「サバイバーショット」はヘッドギアと銃が一体になった、いわゆる光線銃。使っているのは赤外線だ。

銃の部分が「サイコブラスター」と呼ばれ、ヘッドギアの部分は「サイコココマンダー」と呼ばれている。開発コンセプトでは、頭につける「サイコココマンダー」が脳波をキャッチし、「サイコブラスター」で増幅発射するもの、となっている。ようするに「コブラ」の腕に組みこまれていた銃のようなわけだ。

●射たれるとショックが！

光線銃というとバカにする人もいるだろうね。ウン、ウン、その気持ちわかる、わかる。バッチがピカピカ光るくらいじゃ、とても「射った」「射たれた」の実感がないのだ。ところがこの「サバイバーショット」、そのへんをちゃーんと考えて作られている。

ヘッドギアに注目。この「サイコココマンダー」、やたらとボクらの気持ちをそそるデザインだけど、たんなる飾りじゃない。頭の上に飛びだしている部分、ここに赤外線の受光部がある。つまり、ここをねらって銃を発射する。で、射って当たったとする、するとなんと頭にショックがあり、「ウィーン、ウィーン」と鳴りだすのだ。鳴るのはともかく、なぜ光線銃なのにショックがあるのか？　その理由は「サイコココマンダー」に組みこまれたモーター。これは、おやじさんが使っているあんま機と同じ仕組みだ。赤外線が当たるとスイッチが入りバイブレーションが起こるようになっている。これなら、射った人も、射たれた人も「やった」「やられた」がはっきりするね。

さらにすごいのは、この「サバイバーショット」は、６回当たった人の銃を自動的に光線を発射できないようにしてしまうこと。つまり６回当たったら、その人は１回ゲームが終わるまで「死んで」いなければならないわけ。

●気になる射程と照準は？

銃撃戦をやるとき、その気になるのに重要なもう一つの要素が銃の射程と照準精度だ。

射程はある程度以上ないと面白みがない。実はエアーガンは、この射程がガンだった。なにせ20メートルも離れると満足に当らないからだ。その点、「サバイバーショット」は、太陽光がサンサンと照らす（つまり太陽からの赤外線で銃の赤外線がジャマされても）ところで30メートル、夕方や夜ならなんと70メートルも届く。これなら銃撃戦に十分だ。

で、照準はと言うと、これが狭いと初心者ではなかなか当たらないし、かと言ってワイド過ぎると、上級者にはつまらない。このかねあいが難しい。

「サバイバーショット」は、「ナロウ（狭い）」と「ワイド」の２種類が選べて、ワイドだと12メートル離れた所で直径150センチ、ナロウだとわずかに直径20センチ。うん、合格だね。

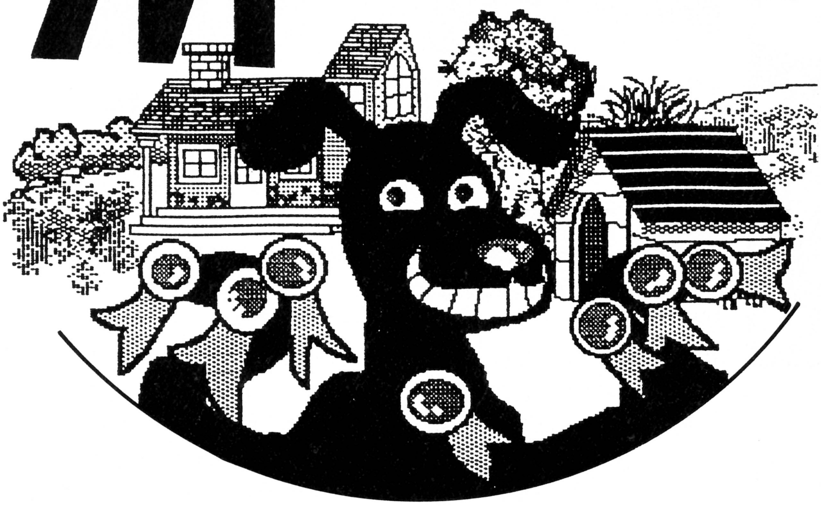
●やっぱり皆であそぼうぜ

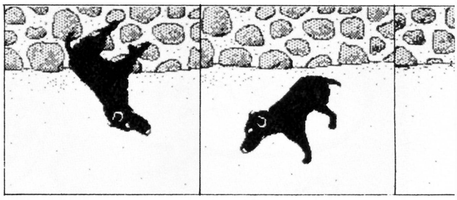
この「サバイバーショット」、もちろん一人でも遊べる。その時は、付属のマトを使う。でもやっぱりみんなで「戦争ごっこ」をした方が面白いに決まっている。みんなで「サバイバーショット」を持ちよってチームを組んで遊ぶと、とち狂うのはうけあいよ。値段は、1台で8,800円。2台セットだと14,800円とまあ（安くはないけど）なんとかなりそうな値段だしね。

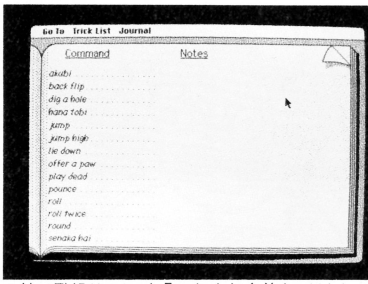
協力／㈱トミー　出演／角田メンズドラゴン貢士朗&デイヴ挙動不審菅原

WELCOME TO MACINTOSH

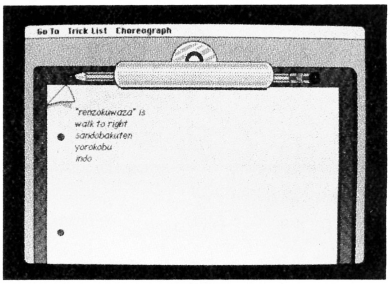
Macintoshのゲームを紹介するこのコーナー、第3回はちょっと趣を変えて、うんとアバンギャルドなソフトを取りあげることにしよう。『パピー・ラブ』っていうんだけど、その内容は？見てのお楽しみ…







▲技の登録リスト、自分の好きな名前をつけられる



▲プログラムを書いて、華麗な連続技をやらせてみよう

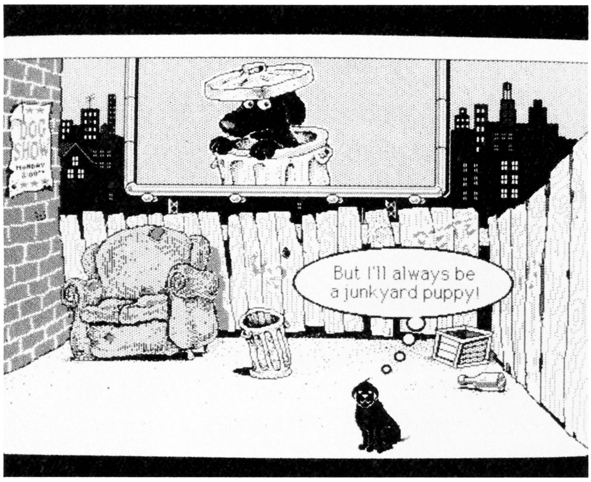
《PUPPY LOVE》

最近、ボクの友だちの一人が「犬」を始めた。といっても彼が犬になってしまったワケじゃない。シェパードの小犬（といってもかなり大きい）をもらってきて育て始めたのだ。

で、現実に「犬を飼う」というのはどうしてなかなか重労働らしい。それまで夜ふかしばかりしていた友人も、犬が来てからは毎日朝6時にバッチリ「散歩行こーぜー」という催促の吠え声に起こされて、1時間ほどみっちりとジョギングにつきあわされるのだそうだ。

おかげで彼は真っ黒に日焼けした健康少年になったばかりか、腕や首筋にいつも生傷が絶えない（シェパードが親愛の情をもって抱きついてくると、はずみでガリっとくるのだ)らしい。もちろん、食事やなんかのめんどうも全部、彼が見てやんなくちゃいけないのだそうだ。

だいたいが「ペットを飼う」という作業は、相手が金魚だろうがヘビだろうが、ずいぶんしんぼうのいることなのだ。その「かいがいしさ」を見てると、ボクみたいにめんどくさがり屋にはとっても無理だな、なんて思ってしまうのである。



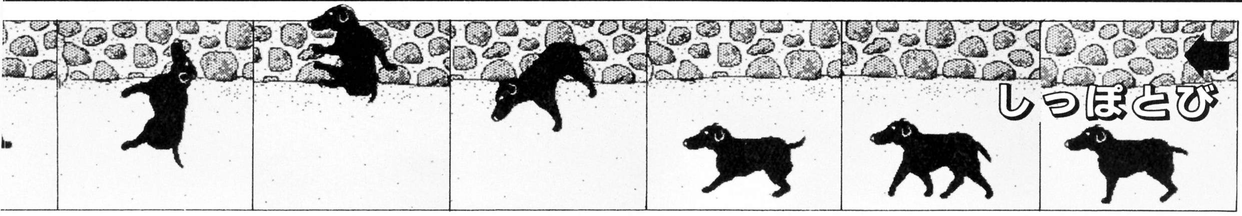
▲これがゲームスタートの画面。カワイイ！

なんでこんな話をしたかっていうと、実は今月紹介する『パピー・ラブ』というソフトは、ディスプレイの中で犬を育てるっていうゲームなのだ。宣伝文句を見てみると「もう運動場所も、近所の苦情もなんも気にする必要はありません。Macの中で犬を飼うことができます！」なんてことがうたってある。

といってもこの犬、別にゴハンを食べて大きくなったりするわけじゃない。このソフトの主目的は、ディスプレイの中にいる犬に、いろんな「芸」を教えこむことなのだ。

『パピー・ラブ』の主役は、かしこそうな顔をした黒い犬。これが、いかにもアメリカ風のひろーい庭がついた家の前をウロウロ歩き回っている。で、この犬は、生まれたてのとき（ゲームスタート時）は何も芸を知らない。ただ、家の前を行ったり来たりしているだけ。

ところが、この犬をしばらく見はっ



ていると、ときどき「お手」とか「お座り」などの技らしき仕草をする。もし、犬が「技」とおぼしきものをやったら、すかさずスペースバーをバシッと押す。すると文字を入力できる画面がでてくる。そこで、この技に自分の好きな名前をつけてやるのだ（日本語でもだいじょうぶだよ)。

名前をつけ終わると、犬は同じ技をもう一度繰り返してくれる。そこで、すかさず！　マウスで骨を動かして、犬の上でバシバシとボタンを押すと、犬はほめられたのだと思って、その技と名前をいっしょに覚えてしまうのだ。以後は自分が付けた名前を入力すると、犬が「分かったゼイ」ってな顔をして、その芸をいつでも見せてくれる。つまりこれでひとつの「芸」を覚えたってワケ。

こっちの命令どおりにうまく技がきまったら、またまた骨をあげる（ごほうびに骨を与えるのを忘れていると、犬は「骨！　骨！　骨くれーい」なんてわめくんだぜ)。間違ってたら「手」のアイコンでピシャピシャ叩くと、しかられたと思って、今の芸を忘れてしまうって仕組みだ。

さて、このゲームでは「お手」「おすわり」「寝っ転がり」なんかの基本的な技をいくつか覚えたら、犬を品評会に出すことができる。品評会では５つの規定種目があって、それぞれ２点ずつ、合計10点満点で審査される。審査員の前でうまく規定の芸ができて、８点以上得点できれば、メダルをもらって次のレベルへ進むことができる。

と、こう書いてくると、なんかそうおもしろそうでもない、地味なゲームだな、と思うかもしれないけど、これがけっこうアツくなる。

まず第一に、育て始めて時間が経つと、この犬、とても並の犬とは思えないすごい連続ワザをやり始めるんだ。たとえば、連続後ろ宙返りとか、２本足でヨタヨタ歩いたりとか、仰向けになってから跳ね起きるとかシッポでジャンプするとか、超ウルトラＣを楽々とこなすようになるのだ（ちゃんと数えてないけど、芸の種類も50や60はありそう)。

そして、この犬のアニメーションがとっても可愛らしくてイイ。ふだん歩き回っているときでも、歯をむいたり、首や体を振ったりと愛敬タップリなのだが、そのほか、地面をかぎまわる様子だとかもチャーミング。さらに大技を繰り出すときの体の動きなんかもよくできている。

あと、フキダシがときどき出て、犬の気持ちを伝えてくるんだけど、このセリフもなかなか。芸を覚えると「こんなの、おちゃのこさいさい」「ボクは自分で天才だと思う」なんてうぬぼれたり、「早く品評会に行こうよー」とか、品評会で失敗してメダルがもらえないと、「犬なんてこんなもんさ」なんてガッカリしていたりする。すぐに情が移ってしまうのも無理はないというものだ。

『パピー・ラブ』では、何匹もの犬のデータを保存することができるんだけれど、いつの間にか自分の犬だけがどんどん可愛くなってきて「うちの子は覚えが悪くって」なんて、上達度を比べたりするから恐ろしい。もちろん、犬に名前をつけることができるので、プレイヤーそれぞれ思い思いの名前をつけて、可愛がることだってできてしまうのだ。

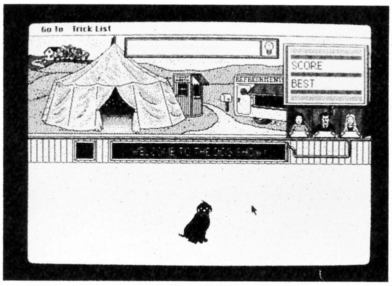
こうしてたくさんの芸を覚えた後は、いよいよ複合ワザに挑戦となる。メダルを３個もらうと、今度はひとつの命令でいくつもの連続動作をできるように訓練しなくちゃいけない。といっても、これは、これまでのように条件反射で覚えるんじゃなくて、いままで覚えた技の名前を組み合わせて、プログラムを書くのだ。

このプログラムは、IF THEN(もし……なら……しなさい)とか、WHILE DO（……している間だけ……しなさい）なんていう構文も書けて、まあ、BASICのうーんと簡単なヤツみたいな書き方になっている。これでもって一連の流れるような演技を組み立てて、またまた品評会へと連れて行く。

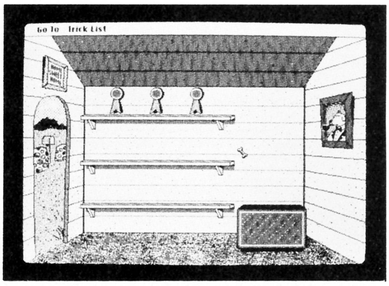
規定５つの演技をもりこんだ連続ワザを見事にこなすと、今度は３人いる審査員が、体操競技のときみたいに得点を出してくれる。こうしてまた、うまく芸ができるとメダルがもらえるという仕組みだ。

この『パピー・ラブ』ってソフト、生き物をシミュレートする人工知能風でもあるし、育てて楽しむＲＰＧ風でもあるし、ながめて楽しむ環境ソフト風でもあるし、プログラミングの初歩を覚える教育ソフト風でもある。なんだかよくジャンルのわかんない（ゲームって言えるのかな？　これ）ソフトだけど、とっても楽しいのだ。

きっとキミたちもこのディスプレイの中の犬と、すぐに仲良くなれるんじゃないかな。



▲品評会の会場。ウーン、本格的だね！


▲メダルを飾っておこう。今はまだ３つしかない

協力／アップルコンピュータジャパン　構成／㈱オーガスト


角川書店
〒102東京都千代田区富士見2 13 3
☎03(238)8521(営) 振替東京3 195208
おもしろい本、
おさがしですか。



ページを繰るのももどかしい、新刊どっさり20冊。

太陽の世界⑬ 大地の声
半村 良　イラストレーター 佐竹美保　380円

魔界水滸伝⑥
栗本 薫　イラストレーター 永井 豪　460円

★**亜空間からポストマン！** 次元調査員サディスティック・マーリヤ
岬 兄悟　イラストレーター とり・みき　420円

獣王伝 夢枕獏ワールド
夢枕 獏　イラストレーター 天野喜孝　380円

★**大暴力** 未来放浪ガルディーン②
火浦 功　イラストレーター 出渕 裕 ゆうきまさみ　460円

★**T・T大脱獄**
斉藤英一朗　イラストレーター 美樹本晴彦　420円

宇宙皇子（うつのみこ）**⑤** 名もなき花々の散華
藤川桂介　イラストレーター いのまたむつみ　490円

★**夢戦争** トランスフォーマー ザ・ヘッドマスターズ
藤川桂介　©タカラ・NTV　380円

★**パレスタ奪回作戦** 叛逆王ユニカ②
井沢元彦　イラストレーター 安彦良和　420円

○**幻妖魔宴**
菊地秀行　イラストレーター 加藤俊章　420円

★**落日悲歌** アルスラーン戦記③
田中芳樹　イラストレーター 天野喜孝　8月末刊

★**ガル・フォース** 蒼い天使のロック
富田祐弘　イラストレーター 豊島ゆーさく　420円

○**青海豹**（ブルーシール）**の魔法の日曜日**
大原まり子　イラストレーター 岡崎京子　380円

★**神々の血脈** 第2話 修羅の覚醒
西谷 史　イラストレーター 小林 誠　380円

★**スイート・マジック** 魔群惑星①
渡邉由自　イラストレーター 真鍋譲治　420円

★**ラスプーチン邪教団を倒せ！** 神戦隊ノア・フォース第1部
鳴海 丈　イラストレーター ふくやまけいこ　380円

★**バンドネオンの豹**（ジャガー）**①** 地底王国の冒険
高橋克彦　イラストレーター 横山 宏　8月末刊

★**ヴァレリア・ファイル2122年**
谷 甲州　イラストレーター 幡池裕行　340円

★**夢幻界** オンディーヌ
児島冬樹　イラストレーター 後藤啓介 加藤洋之　380円

★**そしてゾンビがやって来る** 美苑学院ホラークラブ①
竹河 聖　イラストレーター 内田美智子　490円

★は書下し、○はオリジナル文庫。

角川文庫

10月号は、アメリカの最新情報第3弾&システムソフトの『大戦略』を新製品も含めて総攻撃するのだ!!ウルティマIV、ウィザードリィIIIもやるぞ!!9月8日(火)発売。

求む ライター大募集!

コンプティークでは、パソコン・ファミコン等のゲームの必勝法、ゲームのレビューを書けるライターを募集しています。条件は①高校生以上(大学生が最適)、②東京都及び近県在住の方、③パソコン、ファミコン等機材を所有している方、④経験者優遇。●応募は編集部に TELの事。

編集部の住所が変わりました!!

当コンプティーク編集部では、スタッフ及び機材の増大、そしてそれに伴ない手ぜまになった編集部の窮屈さに耐えかね、またもや引っ越しを敢行いたしました。新住所は下記のとおりです。お便り、差し入れ等も下記住所で受けつけております。ヨロシク!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部

編集後記

アイドル予備校の麻井智恵子ちゃんが先日、編集部に遊びに来た。編集長の特権で握手していっしょに写真におさまった。まー、そのお手々の小さくてやわらかかったこと。私は、めくるめく青春の感傷がよみがえり、思わずもん絶したのだった。(辰)

これまで夏がきたら、暑い暑いと言いながらも、何かワクワクしたんだけど、今年は違う!! 何故かうとましく、また夏越えに不安を感じたりするのだ。きっと、歳のせいなんだろうな。悲しいなァ。(隆)

今月の"メンズ・ドラゴン"楽しんでいただけましたでしょうか? 十分に笑っていただけましたら幸いです。モデル等に関しましての感想、怒り、嘲笑、誹謗中傷などは、全て本誌"メンドラ係"まで。(貢)

約1年ぶりのN.Y.。グリニッジ・ビレッジに行った。ワシントン広場で日光浴をしている時、サッカーに興じている黒人たちを見た。確か1年前にも同じ光景を見たんだよな。これもアメリカ。(潔)

先日、久しぶりにファミコンをやった(『ツインビー』で悪かったな)。そしたら、なんと血まめができてしまった。体力の劣えを痛感した。と同時に久木さんの気持ちがよくわかった……。(英)

お待たせ、本誌でおなじみクロちゃんこと黒田幸弘氏のRPG入門書『D&Dがよくわかる本』(富士見書房)がついに出ました。発刊が遅れた分、内容はド充実! 買って絶対損しない本なのだ。(敏)

自由には、代償がつきものです。休暇には、残務処理がつきものです。ということを知って、今年の夏も終わっていくのだ。休みの間にたまったお仕事だけが私のお友だち。ぐっすん。(潤)

にゃー、ジュンちゃんまで夏休み取ってカナダへ行ってしまいました。いいな、いいなぁ〜、わたしも行きたいっ! でも今月クーラーとお洋服とソフト6本買ってお金使い果たしちゃったもんな。(敬)

もうすぐ夏休みがとれる。海? 山? いいえ、フィルム。映画祭でほぼ1週間朝から晩までフィルム漬け。休み明けはきっと、日焼けどころか、肌は真っ白。目は真っ赤だろうなあぁ……。(光)



コンプティーク
9月号
昭和62年9月1日
定価490円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-221-9851 (販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-9
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 *Editors* 角田貢士朗 高野潔 片岡英典 久木敏行 中濱潤子 平井敬子 島谷光弘 渡辺知子 *Contributing editors* 須賀弘 穂原俊二 荒川亜津子 市島正明 野尻育子 *Writers* 安田均とグループSNE 庵跡功 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 湯治泉 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 (有)ポチ 滝沢昇一 越谷勝治 尾木博 松枝蔵人 菅原敬 鳥飼かおる 中坪広幸 石川照美 坂木恒善 藤野光太郎 *Designers* D/HITS(高木和雄) 沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 斉藤和代 赤塚弘隆 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 *Photographer* 林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩

DRAGON GYM

夏休みだからとて、怠(なま)けてはいないか? ココに登場するアイドルたちは、夏休みはおろか、日曜日すらない働き者さんである。キミも同じ若者ならば、少しは生活を改めなさい。せめてラジオ体操だけはサボるなよ!

世にも珍しいアイドルインタビュー

真弓倫子(まゆみともこ)

撮影/大熊一実



idol cube

男泣き　真白く輝く　百合の花
死後の世界も君と歩まん……
㊗ヒロミ・ゴー&リー

おニャン子クラブ　さよならおニャン子

何事も、始まりがあれば、終わりだってあるものです。悲しくないって言ったらウソになるけど、それがアナタたちの幸せのためだったら、笑って“サヨナラ”を言ってあげようと思うの……てなカンジでオセンチになっちゃったりしてちゃいけないと思うんだね。だってさ、おニャン子クラブだよ。相手が都はるみとか、鶴田浩二だったらともかく、おニャン子相手にシンコクぶるのなんて、ナンセンス（古）だね、恥しいよ。歌謡史上に大きな功績も残したし、まだレコードが１位獲れてるうちにやめちゃう方がカッコイイしね。こだわりのないトコがおニャン子の魅力ですからね。



▲うしろゆびでおなじみ、無限大マークをキメる皆さん。お体だけは気をつけて

真璃子　キミの町内に風船はないか!?

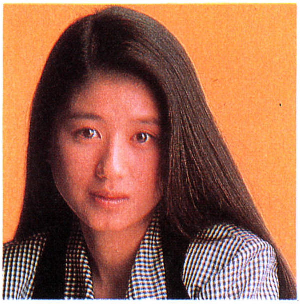


▲この髪型、ミニーちゃんみたいでラブリー

「時間ですよ　ふたたび」のマリちゃんが大変好きな今日この頃です。真璃子ちゃんって下町娘みたいな雰囲気もあるんだね♡　ロックンロールしてる新曲「あなたのすべてにRUN TO YOU」は1987年６月５日４時32分（順列に注目）されましたが、このとき飛ばされた1987コの風船の中に、金貨の当たり券の入ったのがあって、まだ全部回収されてないそうです。うふふ♡

沢木知子　秋元センセ一押し新人登場

彼女の心を計るとしたら、僕の定規では３㎝足りない……イカしたコピーじゃありませんか。と言うのも、沢木知子ちゃんのバックには、あの秋元康大先生がついていらっしゃるワケなんですね。知子ちゃんはアングルによっては、早瀬優香子ちゃんに似てたりして、そうか先生はこのテのカオがお好きなのか、と納得してしまった。上級者向けアイドルですね。



▲デビュー曲は「ドミノ倒しの純情」です♡

つみきみほ　夢と現実のギャップは楽しい



◀デビュー曲「森へ帰ろう」は童謡みたい

マニアックな映画「精霊のささやき」では、夢と現実の世界をさまよう不思議な女のコ（もちろん主役さ）をミゴト演じたみほちゃん。実際もあんなふうに、夢みがちなポワポワ少女なのかと思ってたら、コレがすごいんだ。元気で。気どりとか見栄が全然なくて、笑うときなんて「ガハハ」。こーゆー友だちがいて、授業を一緒に抜け出したりしたら、学校も楽しくなりそうだね。

巻頭interview　真弓倫子（まゆみともこ）

リンゴがこだわるこれだけのモノ!!



▲ショートカットがいいね。でも本人曰く「大仏さまみたいだから伸ばしたい」そうです。

――真弓倫子っていい名前だね？

「アリガトウゴザイマス。“真弓”っていうのは、芸名なんですけど」

――誰が付けてくれたの？　事務所の人？

「いえ、私の家族です。本名は“市来”っていうんですけど、それだとかたすぎるから、上だけ変えようってことになって、みんなで考えて、最終候補を３つに絞って、あとは社長サンに決めてもらいました」

――他の２つの候補ってどんなのがあったの？

「岡田と池田」

――真弓と岡田と池田？

「ハイ」

――ひょっとして、倫子ちゃんの家族って阪神ファン？

「阪神って野球の？」

――そう。

「ユニフォームが黄色と黒の？」

――そう、そう。

「好きだと思います。でも、どうしてわかるんですか？」

――野球って全然わかんない？

「ハイ」

――ウーン、真弓と岡田と池田っていうのは、３人とも阪神の選手なんだよ。

「ヒドーイ、みんないい加減に考えてたんだ…」

――いやいや、３人とも立派な選手

河合その子

その子から吹いてくる涼風

おニャン子クラブがなくなってしまう今となっては、やはりその子ちゃんにガンバっていただきたい所である。おニャン子のリーダーっていうと、どうしても国生サンを想像しちゃうけど、ソロデビュー一番ノリのその子ちゃんは、やっぱおニャン子の先駆者、その子の後に道はできるってなモノである。まぁいろんなコトを外野が言っても「その子ワカンナイ」と涼し気な顔で笑われそうだけどね。


▲「JESSY」のアダルトその子にキュン

藤井一子

カネがなくともTVはOK


▲主題曲「バンクショット」にジーン

「シャコタンブギ」はちゃんと見てくれたかな？　アレはいい。一子ちゃんや佐野の量子ちゃんはカワイイし、木村一八は若いながらも、オトコ気にあふれるなかなかのヤローである。ビンボーで見れない？　くーっ、情けない。その点TVはありがたいね、毎日タダでイヤってほど見れるんだから。一子ちゃんの久々の主演ドラマ「恋に恋して恋きぶん」も感謝の気持ちを忘れずに拝見するのだよ。

早見優

祝！演歌バリ長寿ヒット

最近の優ちゃんはイロッぽい。衣装がいい。優ちゃんの灼けた肌は、トロピカルな風を感じさせてくれます。蒸し暑い東京の夏は嫌いだけど、ハワイの夏はブラボーでしょうね。そんなワケで、夏は優ちゃんの季節（と昨年の夏も書きました)。「ハートは戻らない」は発売されてもうかなり経つというのに、いまだにチャートインしてるという演歌ノリ。コレを記念して12インチも発売されました。


▲中原めい子作の新曲も最高ざんすっ！

秋元ともみ

キマエの良さは天下一品!!


▲この愛らしさ、これぞ誠のアイドルのお姿

おーっと、キミの言いたいことはわかってるよ。うん、キミの言い分ももっともかもしれない。でも裸になったからってアイドルじゃないなんて、そんな法律はどこにもないんだよ。ホラ、こう考えてごらんよ。アイドルが裸を見せてくれたってね。誰だって、お気に入りのアイドルがミニスカートはいて出てくれればウレシイだろ？　それをイッキに裸になるんだから、ともみったら気前いいよな。

DRAGON GYM

にんまり NEW DISK

チャンスは一度だけ

役者としては超一流。レコードはイマイチくんだった結花ちゃんも、ようやく花咲く季節となりました。コレは売れない方がヘン！



▲アルバム「テイク ア チャンス」は初のフルオリジナル。お楽しみにね♡

サーカス・ロマンス

恵利ちゃんのオデコ、つるんとつるりんカワイイゾ。あのハナ声もカワイイゾ。でも歌もいいからまいっちゃうんだ、オジサンは。



▲コレは映画「ラッコ物語」の主題歌。なぜか動物映画の多い今年の夏の映画界

アドベンチャー・ドリーム

おニャン子の後ガマ、アイドル夢工場。アイドルを取れば単なる〝夢工場〟。余談ですが、夢工場はリフラフに似てる。知らないかな。



▲おニャン子を上回る質の良さ。どこを切ってもカワイコちゃんの金太郎館。

だよ。

「ならいいけど…」

──えーと、一人暮らしはもう慣れたかナ？

「ハイ、やっと」

──オバケとか怖くない？

「怖いときもあります。今日は出そうだなっていう日は電気つけたまま寝てる」(笑)

──出そうって、オバケみるの？

「けっこう霊感強いんです」

──金縛りとか？

「あります、あります」

──じゃ、ホラー映画は好き？

「一人で見るなら好き。誰かと一緒に見るのは怖いからイヤです」

──フツーそれって逆じゃない？

「だって一人なら、ウソだって信じればいいから。どーせ作りモノじゃんって。でも、人が隣りで怖がってたりすると、ホントなのかなって思ってかえって怖くなっちゃう」

──ナルホド。映画館ってよく行くの？

「映画は怖くないけど、映画館は怖いからキライ」

──わかった、チカンでしょ？

「ちがいます。ヘンな男のコ」

──どんな？

「ホラ、よくいるでしょ、肩振って『ネェネェどこから来たの？一緒に見ない？』って言ってくるヤツ」

──ナンパヤローだ！

「そう（笑）あーゆーヒトって大っ嫌い」

──硬派が好きなの？

「って言うか、ニヘラっとしてるのが嫌いなんです。よく六本木にいるでしょ？オレンジの救助服みたいの着てヘラヘラしてるのが」

──救助服？

「そう。で、何かの紙配ってるの」

──ディスコの店員？

「そう！」(笑)

──オシャレな男のコも嫌い？

「そんなコトないです。青々としたGパンはいてるコを見るとはり倒したくなる」

──男らしくていいじゃない？

「バリバリしててイヤ」(笑)

──他に嫌いなカッコってある？

「えっとね、ストッキングみたいなスケスケの靴下はいてる人」

──何、ソレ？

「よくサラリーマンのオジサンがはいてるヤツ」

──ああ、あの地肌が透けてるヤツね。でも、あんなの若いコはいてないでしょ？

「それがケッコーいるんですよ。あの靴下ってアイロンかけると、シュ一って縮んじゃいそうな気がしません？　アレだけはどーしても許せないんです、私」

ウルトラC調映画監督

河崎実のアイドルMTV

IDOL MUSIC TELEVISION

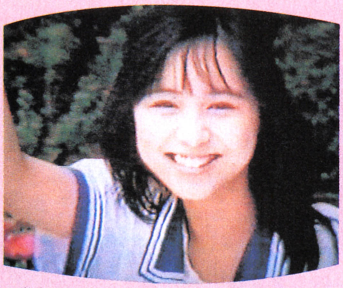
ビデオでしかとらえられない美少女の一瞬をファイルする業界初の企画、羨望の入った罵倒の声が痛い!! これはもはや仕事ではない、遊びだ!!

河崎実・プロフィール

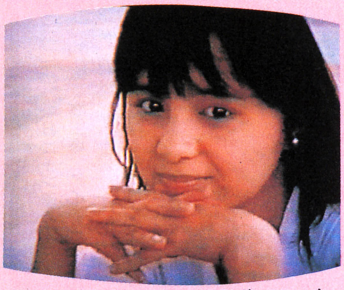
ヤンジャンのイベントに「レトロ研究家」としてゲスト出演! どんなヤツかは、今月の「マニア烈伝」を見よ!!




部活はジャズダンスをやってるんですヨ。

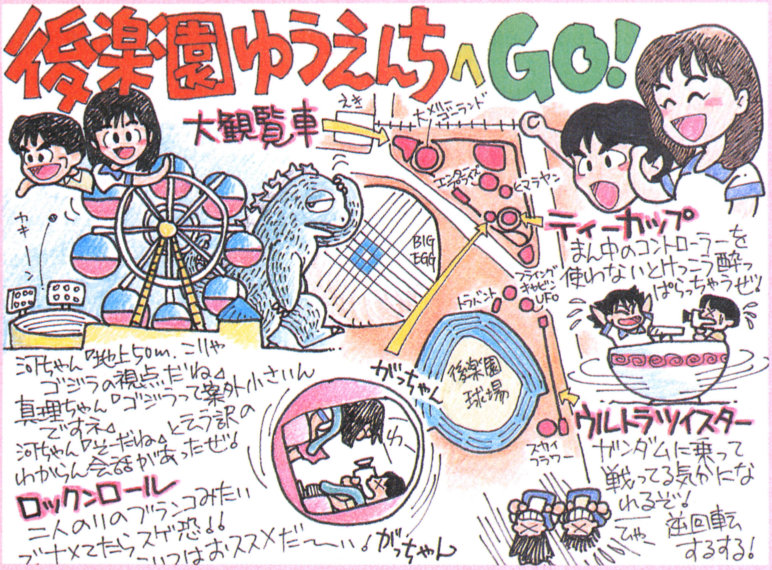

小学生の時のキヤノンのカメラのＣＦが評判に


兄弟は弟がいて一緒に小さい時モデルでした。

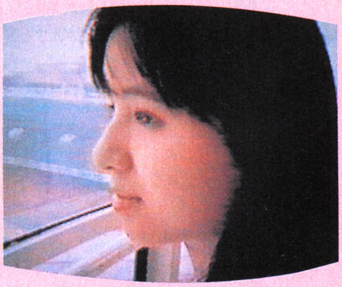

この間初めて水着の撮影やって恥ずかしかった。

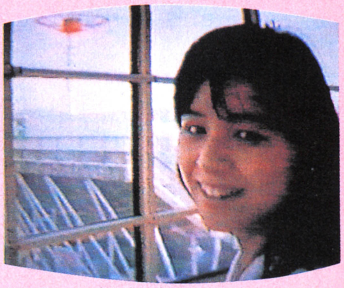

今テスト中なんでお誕生会はおあずけなんです。


キャー!! キャー!! イヤー!!



イラスト／近藤ゆたか


小さい頃おけいこ事はピアノをやってましたよ。


野球場には一度も来た事ないですね。



好きな食べ物はアイスクリーム。嫌いはナシ！



歌は原田知世さんが最近好きなんです。



歌よりお芝居の方が好きです。



海より山が好き！　葉っぱとかあった方がいい！



ヘップバーンの映画を最近見て感動しました！



芸能界では工藤夕貴ちゃんとお友達です。



9月に「コメディライブ」っていう舞台に出演



外国はハワイにロケで行きました。



ヒョウとかライオンが好きで昔は獣医が憧れ！



結婚は相手が現われたらね。今は夢を追うのが先

Making of アイドル MTV

"未来の三田佳子"にソフトクリームをおごったぜ!!

わーい！　今日は後楽園ゆうえんちでデイトだぞ！待ち合わせの水道橋駅改札口に、時間通り木下真理ちゃんはやって来た。紺と白の清楚な学校の制服みたいなスタイル。「私、都立高校で制服ないんですけど、大体こんな感じの着てます。今日は学校からそのまま来たんで。あのー、他の服持ってきたんで着がえます？」いやっ、とりあえずそのままで行こう！　放課後で制服のままのデイトっつー趣きで楽しいぜ。まずはティーカップにのろー！「伊藤麻衣子さんや佐野量子さんによく似てるって最近言われるんですね。」うむ。アイドル形態学的にはまさしくその美形ラインにあるな。タレ目がカワイイぜ。あっゴメン！　別にけなしてる訳じゃないぜ。優しい感じがするって事。次にのったのがロックンロール。こいつがとんでもねえの。体が上下する事数10回、内臓がでんぐり返ったね。真理ちゃんも髪の毛バラバラでヒーヒー言う言う。それを俺撮る撮る。「将来は演技派の女優さんになりたいんです。好きなのは三田佳子さん。」って言ってた彼女がいずれ三田佳子クラスになった日にゃどーすんだよこのビデオは！　討ち首もんじゃないっスか。もーすっかり気持ち悪くなって休けい。コーラをおごるっスよ。「詩を書くのが趣味なんです」(驚)「あ、でもそんな本格的なものじゃなく、日記代わりにですね。身の回りにおきた事を書きとめておくんですよ。好きな作家ですか？　詩人じゃないけどヘルマン・ヘッセを読みますね。」クーッ！　やるなこいつ！　ここで彼女は白にブルーとグリーンのワンピース姿に変身！　高原のお嬢さんのイメージ。「色はブルー系統オンリーですね。タンスの中は青と水色のものばっか」よし、この木にもたれてくれないかいっと、おっと！　真理ちゃんは監督の意図以上に自らを演出し、木の影からカワイコ（ブリッコではない、本当にカワイイカッコさ）するのだった。流石幼少よりデルモ。でも、営業笑いを超えた性格の素直さを私は見破った。ソフトクリームをおごってあげたら「わー、おいひー」って喜んだ真理ちゃん、将来は？「女優として流されないように強くやっていきたいです」うーむ、個人的にはそれより普通のお嫁さんを痛切に望む河ちゃんなのであった!!

木下真理ちゃん プロフィール

本名も同じ。昭和44年6月29日生まれ。東京都出身。身長155cm B80・W57・H83。血液型O型。生後半年、お母さんに抱かれてデパートに行った時、赤ちゃんのモデルとしてスカウト。以後ずーっとモデルという珍しいタイプ。最近徐々に女優としての仕事も始めている。最近の主な仕事はCFは小林製薬・びふナイト、セントラルファイナンス、マクドナルドなどでポスターやカタログは花王シャンプー、ミノルタ、日清食品カップDEレンジ、ハクビ着物学院、ナショナル電話機と多い多い。チェックしろよな！　菊地桃子のデビュー映画「パンツの穴」では山本陽一の妹役で出ていたんだ。そんじょそこらのアイドルなんかよりダンゼン可愛い真理ちゃん、これからみんなで応援しよーぜ!!

●「びふナイト」(小林製薬)のCF



▲右が真理ちゃん。左は柴田利枝ちゃん。

プレゼント



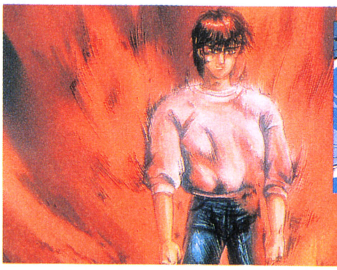
真理チャンのサインを5名にプレゼント！下を見よ！

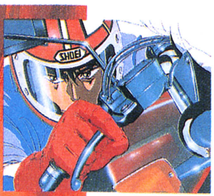
●さて今回も世界でたった2本しかない「木下真理MTV」を、読者様1名、サイン「とにかくガンバレ！」色紙を5名にプレゼントするぞ!! 本記事の感想を書いて編集部「アイドルMTV係」まで送ろう。なお7月号「谷本重美MTV」の当選者は、監督自身のセレクトにより東京都の千田晃君に決定だ！　色紙は大阪府の寺田五郎君ほか4名。宝物にせよ。

ANIME CUBE

今月からチラリと模様変え。混迷のOVA界をできるだけ実用本位に紹介していくのが目標です！

MOVIE "バリ伝"を大画面で見る！





▲ＣＢ750Ｆに乗るクールな主人公、グン

大好評だったビデオ版「バリバリ伝説」パートⅠ、Ⅱが、劇場用アニメとして生まれ変わった。基本的にはビデオ２巻を再編集したものなんだけど、前半の上村修(かみむらおさむ)監督、後半の池上誉優(いけがみたかまさ)監督のパートが、異和感なくつながっていて、１本の作品として十分楽しめる。特にラストのレース場面は、大画面で見るとモノホンの迫力だ。最新アルバム「246コネクション」に収録された荻野目洋子の主題歌“少年の最後の夏”も光る。

バリバリ伝説

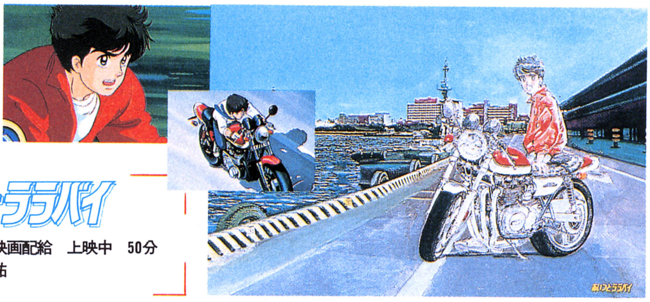
◆日本ヘラルド映画配給　上映中　85分　原作／しげの秀一

MOVIE 恋とバイクがスパーク！

“バリ伝”と同時上映されているこの『あいつとララバイ』のほうは、完全な劇場用オリジナル・アニメ。原作の楠みちはるのコミックスは、現在27巻まで発売中というロングセラーで、いってみれば、いまのバイクマンガブームの火付け役にもなった作品だ。今回のアニメでは、主人公研二とポルシェの謎の美女とのバトルが見せ場。主題歌「抱きしめてよRain」でデビューした吉永優にも注目だ。

あいつとララバイ

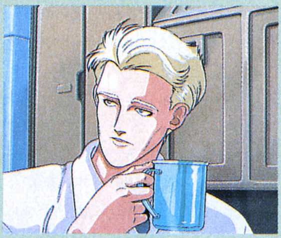
◆日本ヘラルド映画配給　上映中　50分　監督／高橋資祐



◀ＺⅡに乗る"熱血ボーイ"研二

OVAプレビュー

ただのホラーじゃない！

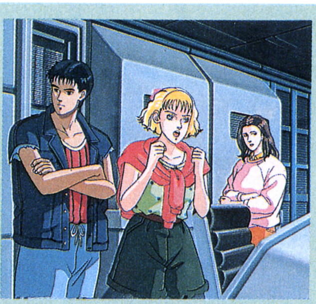


▲キャラデザインは梅津泰臣が担当

『エリア88』の鳥海永行、『天使のたまご』の天野喜孝、そして『メガゾーン23』の梅津泰臣という豪華スタッフにより、異色のＳＦホラー風アニメが誕生する。ストーリーの大部分をしめるのは、惑星探査船サルデス号内での出来ごと。心理的サスペンスを基調にしながら、人間の生きざまをテーマにした作品になるらしい。天野喜孝デザインのあやしげなエイリアンたちも見ものだ。

LILY-C.A.T.

◆９月１日発売予定　60分　ビクター音産　12800円　監督／鳥海永行



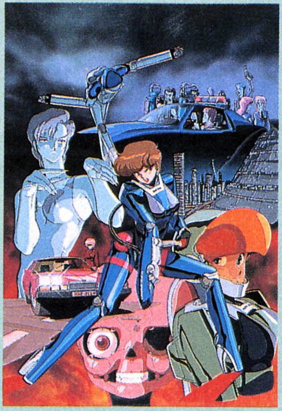
▲サルデス号の塔乗員は13名プラス１匹の猫

今度の主役はリンナ

美少女４人組“ナイトセイバーズ”の魅力、卓抜な構想、歯切れのいい展開などで大ヒットした『バブルガムクライシス』。シリーズ第２弾も、前作とまったく同じスタッフが制作するということで期待大だ。前作ではやや出番の少なかったリンナが、今回は大活躍するのも、美少女ファンにとってはうれしい。すでに第３弾も準備中とのことだ。

バブルガムクライシス2

◆９月５日発売予定　30分　東芝ＥＭＩ　6800円　監督／秋山勝仁



▲キャラデザインはもちろん園田健一

順位	得点	タイトル	作品製作	登場回数
1	6,230	プロジェクトA子2大徳寺財閥の陰謀	創映新社／PN	5
2	4,640	オネアミスの翼～王立宇宙軍～	バンダイ	4
3	3,700	ダーティペア　（劇場版）	日本サンライズ	5
4	1,470	ハートカクテル Vol.2	講談社	2
5	1,433	マシンロボ クロノスの大逆襲戦場の記憶	葦プロ／ユーメックス	4
6	1,320	超時空要塞マクロス FLASH BACK	アートランド／毎日放送／小学館	1
7	900	妖獣都市	マッドハウス	3
8	720	ベルサイユのばら 生命あるかぎり愛して（総集編）	東京ムービー新社	3
9	655	新歌舞伎町ストーリー 花のあすか組！	角川書店／東北新社／東映ビデオ	2
10	620	ドラえもん のび太と竜の騎士	シンエイ動画／小学館／テレビ朝日	2

オリコン６月調査



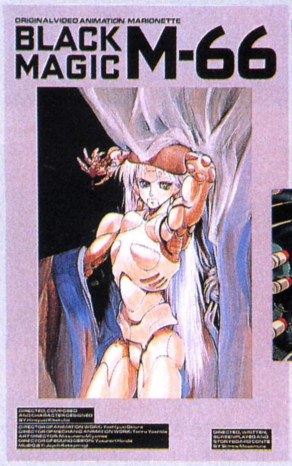
裏時空戦士 やまざき拓の OVAシンドローム

動きが最高の「M-66」

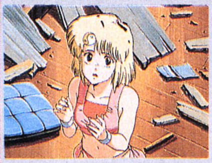
今月は実に秀作がそろっている。中でも、以前から話題に絶えなかった、士郎正宗原作「ブラックマジックM−66」。これに触れない手はあるまい。

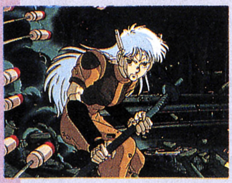
45分という時間の中での総作画数が、なんと35,000枚。この数のスゴサが物語るよう、動きの良さは今までのOVAのどれをもしのぐ素晴しさである。

一番の見どころは、M−66F5＆F6と兵(↙)



▲監督・構成・キャラデザインに北久保弘之





ブラックマジックM-66
◆45分　ネットワーク　10000円　監督・原作／士郎正宗

隊たちがやり合う所だ。ことごとく兵隊をあしらうM−66の動き！　F5は捕まるが、F6はマシュー博士の孫娘、フェリスを追って都市へと出ていく。

ここから先がまたすごい。フェリスと彼女を守るシーベル、そしてF6とのチェイスが始まるのだが、ドンデン返しのくり返しで、本来ならばシンプルなストーリーを飽きを来させせない。

しかしまあ、このシーベルという女性が、士郎の女性キャラの典型でもあるわけで、行動力は同僚のリーキーよりはるかに上。おまけにちょいとつり上がった目。ファンの人ならピンとくるハズ。余談になるが、同人誌界においても、彼の影響は大。それは人物よりむしろメカにおいてであって、つまりそれほど士郎正宗のリアリティに富んだ、そして人間クサさの漂う、さらには緻密なメカには、惚れ込んでしまう人が多いらしい。(一時期のバトル系の同人誌の絵柄のほとんどが、これっぽい時期があって、「同人誌的な絵柄」の典型とも言われているが……)

とにかくこのソフトはスゴイ。見ておかなきゃ絶対損（フェリスもかわいいし）！

それでも強い！「A子2」

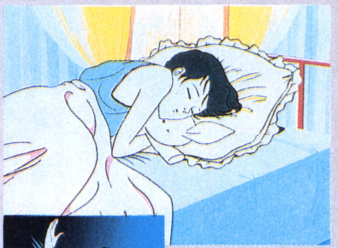
予想は当たった。

出たからには絶対1位にはなる！　と読んでいた「A子2」、チャートをご覧になっての通りである。言いたいことは先月言ったので、今月しつこくコメントすることは避けたい。

さてさて申し遅れた。

「マシンロボ戦場の記憶」、これもTVシリーズのファンにとっては手離せないソフトであろう。──名場面集をバックにした音楽集は「カッコイイ！」の一言に尽きるし、本命である（一部の人……に？）「レイナの休日」、これがまた、TVシリーズでは見られないキャラの側面がのぞけて、あっという間の30分である。──基本的に好きですネ、楽屋ネタは。

お次は「花のあすか組！」。この忙しい盛りになんでこうも秀作ばかりが！





◀TVシリーズで見たい！

花のあすか組！
48分　東映　12800円　監督／梅澤淳稔　作監／半田由利　原作／高口里純

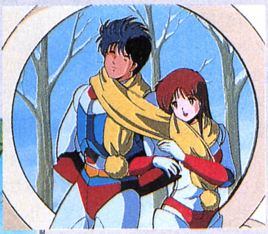
──とグチをゴネている場合ではない。

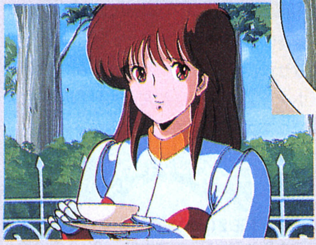
情けない話、筆者(匹)は原作を知らない！　そんな人間がおすすめするのだから、間違いはないハズ（？）である。人間の本当の強さとは、人と人とのつながりとは……？

「なんでェ、不良のガキの話じゃねーか！」などと言う前に、見てみなさい。虚飾の生活につかっている人には「喝(カツ)！」を入れてくれるありましょう。

テーマのデカさと言えば「オネアミスの翼」を置いて他にはあるまい。そういう意味では少々難しい作品と思うかもしれないが、広い心で見入るべし。共感するものがあるだろう。

来月の目玉は「魔女っ子クラブ」かな？





▲「勝利のマシンロボ」の唄は、子門真人ね。

マシンロボ クロノスの大逆襲 戦場の記憶
◆30分　東芝EMI　4900円　製作／葦プロ・ユーメックス

MOVIE CUBE

魔王から王女を救え！

'85年製作の超大作『レジェンド』が、ようやく公開。RPGを映画にしたような超豪華なオトギ話だ。


◀魔王に連れ去られた王女救出のため、ジャックに力を貸す妖精たち

製作費3000万ドル——円に換算すると約42億円——の超大作で、ケンラン豪華という言葉がピッタリの映画デス。オリジナル脚本が、日本では『エンゼル・ハート』が公開されたばかりのウィリアム・ヒョーツバーグ。とにかく、悪魔とかが好きな作家デス。売りモノの特殊視覚効果と特殊メイクは、『エイリアン』でアカデミー賞を受賞したニック・アルダーと、『トワイライトゾーン』などで、多くのクリーチャーを造っているロブ・ボーティンが担当。そして監督が『エイリアン』『ブレードランナー』のリドリー・スコットとくれば、ＳＦＸタップリのＳＦ映画に違いないワケで、その期待にバッチリ応えてくれます。

サテ、ストーリーのほうは、闇の魔王に捕えられた楽園の王女リリーを、彼女と愛し合っているジャックが、森の妖精やコビトの力をかりて、妖怪や鬼と戦いながら救い出すという、まるでＲＰＧのようなオトギ話で、“キレイッ!”の一語につきるシーンが、つぎつぎスクリーンに展開されマス。

では、ウリのクリーチャーをザッとご紹介しょう。まずビックリのユニコーン。額に１本のねじれた角、かもしかの尻、ライオンの尾をもつという伝説の一角獣だけど、馬にメイクしただけとは思えぬ美しさ！　ほかに、パタパタと背中の羽根で飛び回り、地下牢に閉じ込められたジャックたちを助ける妖精ウーナや、魔王の魔力で目覚めないリリーを助けるヒントをくれるコビトのガンプのほか、結局はジャックたちにやっつけられてしまう妖怪メグや悪鬼ブリックスなど、ワンサカ登場するよ。


▲衣裳とメイクとＳＦＸだけでも見る価値ありデス

数々のクリーチャーとSFX


◀光を浴びると死んでしまう闇の魔王(左)をはじめ、クリーチャーのメイクは、アメリカのロブ・ボーティンのデザインを、イギリスのピーター・ロブ・キングが実践。


▲王女役の新人ミア・サーラが、可憐で美しい

レジェンド 光と闇の伝説

8月中旬より、ニュー東宝シネマ１ほかで公開
王女を救う青年を演じるのは、『トップガン』『ハスラー２』で人気急上昇のトム・クルーズ

テレビがスクリーンを乗っ取った!?

スッカリ製作側に回ってしまった感じのスティーブン・スピルバーグ。“スピルバーグの○○”というふれこみで、ゾクゾクやってくる作品は、ほとんどがお金は出したけど…、というものばかりだけど、『カラーパープル』以来の監督作が、ついに公開されたヨ。とは言っても、アメリカではテレビでオン・エアされたものなんだけどネ。

これは、スピルバーグ監修・製作総指揮のテレビシリーズ「アメージング・ストーリーズ」の中からピックアップした３話によるオムニバス映画で、第１話の「最後のミッション」が、スピルバーグ作品で、第２次大戦を舞台に、彼お得意のヒューマンタッチ・ミステリー。だけどオススメは第２話の「パパはミイラ」なんだよね。怪奇映画の俳優が、子どもが生まれたという知らせに、ミイラの扮装のまま街に飛び出して、ホンモノのミイラと間違えられて、サア大変というホラー・コメディなのデス。

第１話「最後のミッション」


◀B17の銃座に閉じ込められてしまった男の話

第2話「パパはミイラ」


◀ミイラの扮装のまま外に出た男の運命は

第３話「真夜中の呪文」


◀生徒がかけた呪文で首がなくなった教師

世にも不思議なアメージング・ストーリー

東劇、新宿京王２ほかで公開中。アメリカでは'85年の９月からオン・エア中の、30分もののテレビシリーズ。

なんだって最初はタ〜イ変


▲NHKの俳優募集に、応募したトットだが…

ご存じ黒柳徹子の「トットチャンネル」の映画化。徹子さんがTV界入りした昭和28年は、テレビも生まれたばかり。失礼ながら徹子さんの若い頃はどうでもいいけど、全盛のラジオに負けじとガンバルTV人間1年生のドタバタは、今なら大笑いの連続。テレビ創世紀を、トット役の斎藤由貴がキュートに、コミカルに見せてくれます。しっかし、由貴ちゃんて達者。

トットチャンネル

全国東宝系劇場にて公開中。トットちゃんのNHKの同期生役で、渡辺典子、村上里佳子、網浜直子らが出演。

突然の珍入者に、一家は大騒ぎ!


▶伝説の〝ビッグ・フット〟と一家の心の交流

ハリーとヘンダスン一家

8月8日より、日劇プラザほかで公開。〝ビッグ・フット〟はちょっとゴリラっぽいよ。

またスピルバーグの登場デス。クレジットには名前は出て来ないけど、彼のアンブリン・エンタテイメントが製作。監督は『アメージング・ストーリー』の第2話「パパはミイラ」で注目を集めたウィリアム・ディアです。

ストーリーは大ヒット作『E.T.』そのまんまで、E.T.がアメリカの伝説に出て来る“ビッグ・フット”(簡単に言っちゃうと山男)になっただけ。でも、ジーンときちゃうんだよね。

応援団に入れば男になれる!?


▲女のコとギャンブルに目がない軟派な応援団

どうも近頃の日本映画界はたるんでる! とつい怒りがこみあげてしまうんだナ。人気マンガやベストセラー小説を原作にするしか脳がないワケ!? って。ホント情けない。で、これは『月刊少年マガジン』に連載中の同名マンガの映画化。ひ弱美少年が応援団で男になろうと入団したが、じつは、けっこうナンパな応援団で、もうお先まっ暗。男になるのはムリかも、というお話。

名門!多古西応援団

8月8日より、全国東映系劇場にて公開 応援団長の憧れのマドンナ役で吉沢秋絵が出演。新人・伊藤美紀もカワイイゾ!

あの人食いザメが、また、やって来た!


▲いまは亡きブロディ警察署長の未亡人と、海洋生物学者としてバハマで働いているその息子を中心に展開。

またまたスピルバーグの登場デス。思えば15年前、この第1作で輝やかしいデビューを飾ったのデス。でも、第2作、第3作同様、この第4作にもノー・タッチ。アメリカと同時公開ということで、原稿を書いている今は、何も資料がなくて、ハッキリしたことが言えないけど、あの第1作を超える作品は期待しないほうが良さそう!?

ジョーズ'87

8月8日より、日本劇場ほかで公開。総製作費が2,300万ドル、約35億円。撮影のために造られたブルース(サメの愛称)は7頭。

車と女のことしか考えない


▲コージ役の木村一八が、いろんなナンパの仕方をジックリ教授してくれる!?

これまた『週刊ヤング・マガジン』に連載中の同名マンガが原作。“車大好き、女コ大好き、夜遊び大好き”のナンパ少年コージとハジメが、シャコタン・ソアラで、幻のサセコ探し。ソアラのほかにも、Z、ローレル、スカG、カマロのシャコタンも登場。派手なタイマン・レース(カーチェイス)もあって、車好きにはこたえられない映画かもって思いマス。

シャコタン・ブギ SHAKOTAN BOOGIE

8月8日より、全国東映系劇場にて公開『名門!多古西応援団』と併映。佐野量子、藤井一子が出演。

日本映画離れした日本映画


▲26世紀から宇宙バンパイヤを追って来た3人

今月ご紹介の邦画で唯一のオリジナル・ストーリーだから、ちょっとプッシュしちゃうね。主演が少年隊ということで偏見を持たないで欲しいんだ。彼らは逃亡犯を追って過去を旅して来た未来人の役で、日本映画には珍しいSFアドベンチャーだから、女のコばかりに見せておくのはオシイ。また全篇にノリのイイロックが流れて、『フットルース』的に音も楽しめマス。

19 ナインティーン

全国東宝系劇場にて公開中。『トットチャンネル』と併映。作詞家、康珍化が本業を休んで脚本を執筆、プロデュースも。

VIDEO de VIDEO

天然少女・アイコがセブ島に舞う

『漂流教室』のヒロインでデビューした浅野愛子ちゃんの1stビデオが、この『SHE'S IN』だ。南の楽園セブ島で、無邪気にあそぶ愛子ちゃんの魅力が、みずみずしくパックされている。ラストで「アイ・ラブ・セブ」ってつぶやく以外、セリフはなし。かわりにメロウでナイーブなBGMが全編に流れていて、あとは愛子ちゃんがそこにいるだけでいいっていう気持にさせてくれる。

砂浜を裸で駆ける時も、猫とたわむれる時も、愛子ちゃんはまぶしい。しぐさのひとつひとつが、限りなくしなやかだ。童女のおもかげが残る顔を見つめていると、なんだかホッとしてしまう。もしかすると、彼女の表情には、菩薩のような深いやさしさが隠されているのかもしれません。


▲17歳の一瞬を、カメラがとらえる



◀『浅野愛子 SHE'S IN』発売中 45分 SVI 9800円 セブ島のおおらかな自然に、愛子ちゃんの肢体がとけこんでいる

お流行りデータバンク

近頃、なにかと話題になる少年少女のお流行り(はや)もの。今月は、やっぱりチェックをきめたいGM(ゲーム・ミュージック)ソフト！

GM(ゲーム・ミュージック)をソーカツしました！



▲本格的ロックオーケストラが奏でる「XANADU」「XANADUシナリオII」の世界。思わず、タイムスリップしそうになる。

GMのルーツを追う！

最近のGM界。またまた相当にもりあがってる。「組曲ドラゴンクエストI・II」のクラッシックコンサート。超売れっこ秋元康作詞「ウルティマ／瞳のナイフ」の発売と、レコード会社のヤルキにもスゴイものがあるけど、その人気たるやアイドルも負けそ――。

今やゲームのBGMなんていう垣根をポーンと飛びこえて、新しい音楽ジャンルのひとつにまでなろうとする勢いだ。

そこで当お流行りDB取材班は、こうまで勢力をのばしてきたGMの歴史をここらでひとつ徹底的に探ってみることにしたのである。

今をさること3年前、当時ナムコの一社員だった遠藤雅伸(えんどうまさのぶ)氏制作の「ゼビウス」に細野晴臣いたく感激。「レコードを作ろう」と持ちかけたところからGMの歴史は始まった。

「あっ、やっぱり細野さんか、僕もそうじゃないかと思ってたんだ。だってYMOのさ、ファイアークラッカーなんか、あれ完璧なGMだよね」なんて、さらりと言ってのける君は相当な通だ。クロウトだ。源平討魔伝だ！

で、ともかくその結果発売された「ビデオ・ゲーム・ミュージック」は、レコード、ウレないウレないとぼやき続けていた日本音楽業界に光輝く一本の矢を投げ入れることになった。

当時、某レコード会社の社内標語「GM！君について行こう！」

そうして「ゼビウス」ファミコン盤登場。ファミコンブームが爆発した。御存じスーパーマリオブラザースの御入場である。

このファミコンブームとどまることを知らず全国の僕や君やてめえやワチキをわしづかみに暴れ回り、PTAのおっかさんどもの顔をゆがめさせながらもぐんぐんその勢力をのばして行った。そうしてアルファGMOの誕生。日本初のGM独立レーベルGMOからの第一段は、その名も「ファミコン・ミュージック」。

ここで、ちょっと右の年表を見てくれ。このアルバム発売から、ほとんど10日に一枚の割でレコードが発売されてるだろう。言えばこの頃からGMは本格的に動き始めたんだな。

そうしてやってきました「ザナドゥ」旋風。ここにきて遂にGMも音楽界に不動の位置をしめたのさ。

だから今、君のまわりで「GMって何それ？GSのまちがいじゃないの？」なんて言ってる奴がまだいたら、ためらうことはない。力をこめて「アホゥ～～～」と言ってやろう。その結果ぶんなぐられたからって当方は一切責任を持たないけどね。

GMのサウンド分析

さてさて少しもの知り顔で、友だちに話してみたい君のために、ちょっと専門的なGM知識をお教えしよう。

まず、GMが他の音楽とちがう最大特長は、音の波形にあるんだ。ふつう、楽音の波形はノコギリ波と言われるギザギザの波形、でもGMは矩形波（クケイハ）か三角波と呼ばれる波形なのさ。この波形はとてもインパクトが強いので、耳にアタックしてくる時の印象が強烈なんだ。だから「あれ、いつの間に覚えたんだろう？」なんてことになる訳さ。後は音源要領の制約で、2～4声位の音でできてることかな。

どうだい、勉強になったろう。

早速、友だちのトコ言って話してみるといいよ。

尊敬されること、マチガイなし。

これでもか!! のGMいろいろ展開例



◀ファンハウス発売のオリジナルサウンド盤。素顔のマリオに出会える一枚だ。

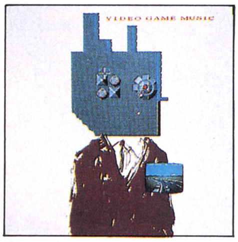
今さらマリオもないよな。なんて言って欲しくないのである。GMの歴史を語ろうとする今、マリオを語らずして、ナニがGMの歴史だ!! と怒ってみてもしようがないが……。

当時マリオブームが日本中を吹き荒れてた頃、レコード会社はマリオにあやかったレコードをいっぱいだした。本当にマリオ様々だ。

そうしてそれぞれの会社は、僕んとこは中華風、うちはスパイスをきかせてなんてね。色んな味付けでマリオを料理してるんだ。

まずはGMの老舗アルファGMOの「ファミコン・ミュージック」インスト盤。それからキング「マリオシンドローム」のディスコ盤。

これなんか今聞いても結構乗れるね。それからキャニオン「マリオの大冒険」ボーカル盤。東芝ファンハウス「スーパーマリオブラザース」のオーケストラ盤。最後に今はもう廃盤になって入手困難な徳間ジャパン「スーパーマリオシンドローム」だ。マリオって本当に偉大だったんだなあ。



①細野晴臣監修。GMの偉大なる第一歩をしるす記念碑的アルバム



②人類の歴史的遺産ゼビウスを12chで心ゆくまで堪能して下さい



⑨スーパーマリオ大ヒットにより爆発したFCブーム集大成の一枚



⑲オーケストレーションによる壮大なFCスクリーンミュージック



㉑GMOヒットNo1アルバム。ドライブミュージックの最高傑作



㉔⑲同様、東京弦楽合奏団によるクラシック+ポップサウンド



㉚タイトル通り矩形波が全音楽ジャンルに挑戦した意欲的な一枚



㉛ロードレースが体感できる3曲入ビデオ、ゲーム攻略ヒント付



㊱PCゲームが遂にアルバムになった画期的なエニックス作品群。



㊲コンスタンスタワーズによる新しい不思議サウンドの体験



㊵B面源平討魔伝は真剣に笑えるGMのスネークマンショー的一枚



㊷現代音楽家藤沢道雄作曲による雄大な宇宙ファンタジーゾーン。

GMの完璧ディスコグラフィ

	タイトル	品種	発売日	会社名	価格	分類	廃盤 品切
1	ビデオ・ゲーム・ミュージック	LP CT	84.4.25	AL	各2000円	Ar	
2	スーパーゼビウス	12ch single	84.8.25	AL	1200	Ar	
3	ザ・リターン・オブ ビデオ・ゲーム・ミュージック	LP CT	85.6.25	AL	各2200	Ar	
4	マリオの大冒険/クッパー族かぞえ唄	EP	86.3.30	CA	700	FC	
5	スーパーマリオブラザース	EP	86.3.31	FH	700	FC	
6	ザ・ベスト・オブ ビデオゲームミュージック	CD	86.4.25	AL	3200	Ar	
7	マリオシンドローム/私はピーチ姫	12ch CT	86.5.21	K	各1300	FC	
8	オリジナル・サウンド・オブ グラディウス	CT	86.5.21	AP	1000	FC	
9	ファミコン・ミュージック	LP CT CD	86.5.25	AL	LP2200 CT CD2800	FC	
10	スーパーマリオブラザース/うわさのももこ	EP	86.5.25	TJ	700	FC	廃盤
11	スーパーマリオシンドローム	LP	86.5.25	TJ		FD	廃盤
12	コナミ・ゲーム・ミュージックVOL1	LP CT CD	86.6.25	AL	LP2200 CT CD2800	Ar FC	
13	ハドソン・ゲーム・ミュージック	LP CT CD	86.7.25	AL	LP2200 CT CD2800	FC	
14	謎の村雨城/ゼルダの伝説	12ch	86.8.21	K	1300	FC	
15	カプコンゲームミュージック	LP CT CD	86.8.25	AL	LP2200 CT CD2800	Ar	
16	ソロモンの鍵/マイティボンジャック	12ch	86.9.5	K	1300	FC	
17	コナミ・ゲーム・ミュージックVOL2	LP CT CD	86.9.10	AL	LP2200 CT CD2800	Ar	
18	テクモ・ゲーム・ミュージック	LP CT CD	86.9.25	AL	LP2200 CT CD2800	Ar	
19	組曲ドラゴンクエスト	LP CT CD	86.10.5	AP	LP2500 CT CD3000	FC	
20	オリジナル・サウンド・オブ 沙羅曼蛇(サラマンダ)	CT	86.12.16	AP	1000	Ar	
21	セガ・ゲーム・ミュージックVoL1	LP CT CD	86.12.21	AL	LP2200 CT CD2800	Ar	
22	ザナドゥ/ザナドゥ・アクトII	EP 12ch	86.12.21	K	700 1200	PC	
23	タイトー・ゲーム・ミュージック	LP CT CD	87.1.25	AL	LP2200 CT CD2800	Ar	
24	ドラゴンクエストII	LP CT CD	87.2.5	AP	LP2500 CT CD3000	FC	
25	ウルトラマン/機動戦士Zガンダム	12ch CT	87.2.21	K	各1500	FC	
26	セガ・ゲーム・ミュージックVoL2	LP CT CD	87.2.25	AL	LP2200 CT CD2800	Ar	
27	SNK・ゲーム・ミュージック	LP CT CD	87.2.25	AL	LP2200 CT CD2800	Ar	
28	ディーバ	LP CT CD	87.3.4	TO	LP2500 CT CD3000	FC	
29	熱血硬派くにおくん	CT	87.3.5	AP	1000	Ar FC	
30	コナミック・ゲーム・フリークス 矩形波倶楽部	LP CT CD	87.3.25	AL	LP2200 CT CD2800	Ar	
31	アウトラン	VD LD	87.4.22	CS	VD3500 LD5000	Ar	
32	ファンタジーゾーン	VD LD	87.4.22	CS	VD3500 LD5000	Ar	
33	スペースハリアー	VD LD	87.4.22	CS	VD3500 LD5000	Ar	
34	セガ・スペシャル	VD	87.4.22	CS	VD10000	Ar	
35	オリジナル・サウンド・オブ グラディウス	CT	87.5.5	AP	1000	Ar	
36	ジーザス/ガンダーラ/ウィングマン2	LP CT CD	87.6.21	AP	LP2500 CT CD3000	PC	
37	ダライアス/ズンタク	LP CT CD	87.6.25	AL	LP2200 CT CD2800	Ar	
38	オール・オーバー・ザナドゥ	LP CT CD	87.7.5	AP	LP2500 CT CD3000	PC	
39	ウルティマ(瞳のナイフ)ハートの磁石	EP CT(S)	87.7.21	CA	EP 700 CT(S)1000	FC	
40	ナムコ・ゲーム・ミュージックVoL1	LP CT CD	87.7.25	AL	LP2200 CT CD2800	Ar	
41	サウンドアドベンチャー北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ	LP CT CD	87.8.5	AP	LP2500 CT CD3000	FC	
42	ミラクル・ロピット 2100年の大冒険	LP CT	87.8.21	K	各2200	FC	
43	ナムコ・ゲーム・ミュージックVoLII	LP CT CD	87.8.25	AL	LP2200 CT CD2800	Ar	
44	セガ・ゲーム・ミュージックVoLIII	LP DT CD	87.9.10	AL	LP2800 CT CD2800	Ar	

表中の略記号はAL=アルファレコード/CA=キャニオン/FH=東芝ファンハウス/K=キング/AP=アポロン/TJ=徳間ジャパン/TO=東芝EMI/CS=CBSソニー/Ar=アーケード盤/FC=ファミコン盤/PC=パソコン盤です

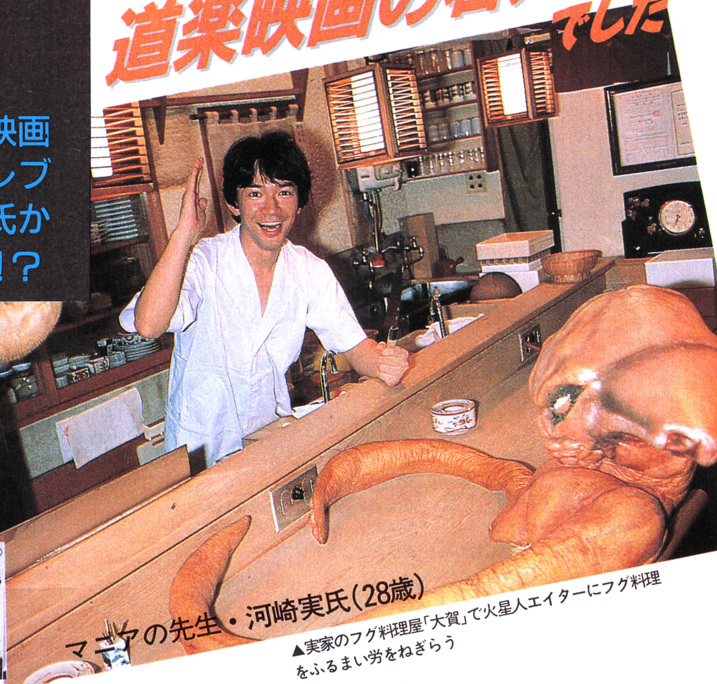
とびきりの最新情報をお知らせしよう。まず一発目、9月5日キャニオン発売「UltimaMix」がそれだ。全曲後藤次利の作編曲‼ 音が前後左右を飛びまわる仕かけになってるんだ。それから、遂に待望のGMバンド、エキスポがGMOから今秋デビュー。ドラクエのマーチ「マーチ・ドラゴンクエスト(AP)も8月21日発売で注目ね。

COLUMN CUBE

マニア烈伝

実は道楽映画の若大将！でした

ついに明かされる日本一C調映画監督の正体！　果して金曜イレブンに登場してるのは、河崎実氏かはたまた宇治谷順信氏なのか！？



マニアの先生・河崎実氏(28歳)

▲実家のフグ料理屋「大賀」で火星人エイターにフグ料理をふるまい労をねぎらう



▼自ら監督・主演した映画パンフ

日本一C調監督の正体は！？

モノホンのマニアのスゴサを伝えたい一心で始まったこのコーナーも、第4回目にして「マニアの先生」の御登場である。「マニアの先生」とは何か!?　そう、およそ"レトロなるもの"すべてに精通する驚異の"ウルトラC調"映画監督・河崎実氏こそ、その意味そのものであった。先生は享保年間から13代続いているフグ料理屋「大賀」の御曹子であられる。よって映画制作は本来道楽なのであるが、その作品群〈「フウト」('77)、「エスパレイザー」('82)、「イキナリ若大将」('84)、「地球防衛少女イコちゃん」('86)など〉の評価の高さは、軽く「オネアミスの翼」の制作費を超えるといわれる。なお"すべてレトロなるもの"の中でも、植木等・加山雄三・円谷英二・森田健作の4人に関しては、いつでも霊を呼び出し憑依状態になれるほどである。（注・生きている人でも）

さてそんな先生の1日を追ってみよう。AM8時／下関より深夜トラックで輸送されてきた極上のシビレフグを食す。フグのシビレ度でその日のC調ノリを決定する。午前中はレトロ評論家としての原稿執筆。気分転換にエレキをひき父親とケンカしたりもする。昼食はもっぱら電通、バンダイ社員と打ち合せを兼ねることが多い。PM1〜4時／アイドル・ビデオ撮影。ほとんどデートと評されることが多い。PM5〜9時／後楽園で野球を観戦し、ビールを飲みつつ、大手出版社編集と打合せ。巨人戦のボックスシート保有。日ハム・南海戦の外野席で映画の脚本を執筆することも多い。PM9時〜12時／ビアホールで女優陣もまじえ映画スタッフとミーティング。ただのコンパと評されることが多い。ふらり「11PM」(金曜)に顔を出したりする。深夜1〜3時／毎夜「後を継げ!!」と言っている父親と口論しつつ就寝する。さあ、キミは「マニアの先生」になれるか!?

撮影／堀内秀昭



自室にて演技指導する若大将

自作演出の際は、ウルトラ警備隊の制服（キリヤマ隊長の本物！）を着用する。なおコレクションの4本柱は、①ソノシート、②番組台本、③映画プログラム、④怪獣・ソフトビニール人形。それぞれテーマ別に整理されている。



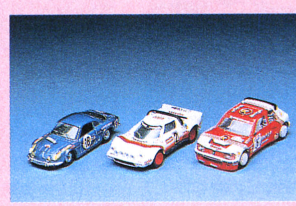
▲欲しいと願ったら、不思議にも拾ってしまったソノシート群

ミニカー通信

モンスターの終焉

カロッツェリア庵跡

現われては消えていく名車を、スケールダウンして手もとに保存する。作り終わったら興味がうすれるプラモとは対照的に、ミニカーの楽しさは興味の持続性につきる。コレクターは、いつのまにか、ひとかどの歴史学者にだってなれるんでアル。今月は、ミニカーを通して、ラリーカーの歴史を考証してしまおう。左から、アルピーヌ・ベルリネッタ、ランチアストラトス、プジョー205T16という、'60年代、'70年代、'80年代を代表するマシンを並べてみた。ラリーカーの進化のおもしろさは、F1のような空力特性を無視してるってことだ。ゲテモノ的風貌に500馬力エンジンをつんだプジョーは、昨年かぎりで廃止されたグループBマシンでアル。



◀ブランドは左から、ソリド、同、ビテセ

第9回 雨宮じゅんの RCの友

実戦編

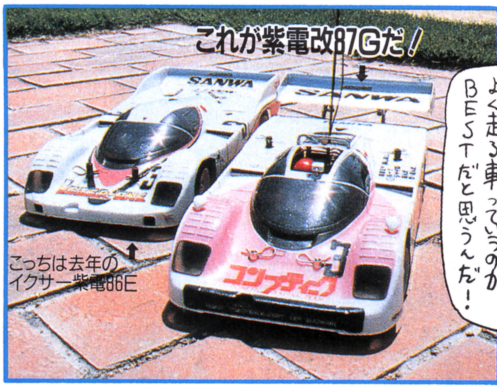
専門誌おしのけ 堂々の準優勝だっ！

月刊コンプティークレーシングチーム

第18回タミヤ耐久レース選手権雑誌社対抗 1時間レース（1987年6月28日 於タミヤサーキット）



やってきました耐久レースの夏！ RC版栄光のル・マンを目ざして、雑誌社チームが静岡県タミヤサーキットに大集合。我が月刊コンプティーク・レーシングチームは並いる強敵専門誌チームにまざり、堂々第2位を勝ち取った！





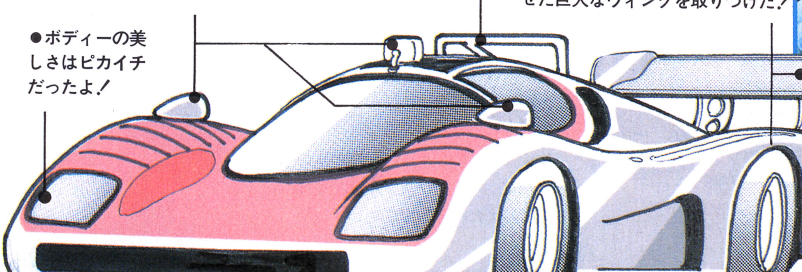


● 3つのバックミラーはスチロール製。これもボディーのディテール・アップにひと役かっているのだ！

● ロールバーを再現してるとこがニクイ！

● ボディー後部のエアダムをCUTL、実車の伊太利屋紫電78に似せた巨大なウィングを取りつけた！

● ボディーの美しさはピカイチだったよ！







雑誌対抗レース総合順位		
1	スーパーマシンかおる	231周
2	月刊コンプティーク	227周
3	RCMメンバーズ2	213周
4	RCMメンバーズ1	209周
5	ベストRCカー	200周
6	ライディングスポーツ	194周
7	週刊プレイボーイ	190周
8	タミヤワークスGG	183周
9	コロコロコミック	176周
10	タミヤワークスH	173周
11	スーパーマシンともみ	169周
12	小学5、6年合同	113周
13	Jan Janサタデー	105周

周回数は1時間に何周、コースを走行できたかを示します。

コンプティーク COMPTIQ RACING TEAM

去年のL・Pレーシングチームとほぼ同じメンバーで大会にのぞんだじゅんちゃん先生だけど、レースは走ってみなけりゃわからない！ 今年も足でふまれてマシンが大破するなんてトラブルがないとも限らないのだ。メインドライバーのミンキー大出氏は日本でも屈指の最速男！ シャーシ設計はマッハビジョンの製作者でもあるオリエンタル福多氏（両氏ともRCMからの助っ人）とくれば充分上位入賞は可能なハズ。じゅんちゃん先生の作ったボディーは空力効果を無視したデザイン優先のフォルムだけど、走行性能は福多氏のが見事にシャーシ設計でカバーしてくれた。

結果はごらんのとおり。大出、福多両氏はRCMチームのメンバーに白い目で見られたとか…（申し訳ないっ）。遠くから来てくれたジャイロ保戸塚君、初代アシの水沢うどん君もがんばってくれました。ありがとーね♡ 現役アシのPJI、MTK君もピットクルーでがんばったね！ 耐久はチームワークが第一さ！

●本誌レーシングチームの準優勝を記念して特製ステッカー10枚組を50名の読者にプレゼント！ 編集部「RCの友係」に本コーナーの感想を書いて送ろう。

宇治谷順信の究極のHOW TO講座

キミも神父になってみないか!!

やぁ諸君!! 今回のわしゃなんと神父に挑戦じゃ。人呼んで、トマス宇治谷。わしゃもたまには世のため人のためになることをするのじゃぞい!!



あなたはァ神を信じますかァ、アー？ わしゃ今の世の中、腐りきってると思うんじゃ。なぜかっつーとわしゃ、悪いことなんにもしてないのにどえらい貧乏なんじゃ。悪いやつが楽しく暮らしてるのに、全く神は不公平じゃ。でもこれはきっと世間の人が神を信じてないから、神様がお怒りになったのじゃと思う。だからわしゃ、わしゃの貧乏を救うためにも自分が神父になって布教活動をすればいいとひらめいたのじゃ。わしゃ、ワリと頭いいんじゃ。



◀うやうやしく食前のお祈りをするトマス宇治谷

そうと決めたらなりきるのも早いわしゃのこと。衣装や小道具までもバッチリそろえ、いざ、原宿は竹下通りに出撃じゃあっ!!

ピチピチギャルがわんさとたむろする竹下通り、ここでわしゃなるべくかわいいのをひっつかまえて、神の教えを説くんじゃ。かわいい信者が増えれば神も喜んでわしゃの貧乏も治るし、やさしく深いまなざしで平和を説くわしゃに、ひょっとするとホレてしまうギャルもいるかもしれんのじゃ。こりゃ一石二鳥っちゅーもんの典型的パターンじゃ。わしゃがんばるんじゃ!!

だが竹下通りにわしゃが行くと、それだけでギャルは走って逃げよるんじゃ。追っかけて声をかけようとすると、ますます全力で、体力の続く限りに逃げようとするんじゃ。一体なぜじゃ。そんなにギャルは神を恐れるやましい行為をしてるんじゃろーか。例えばあんなことやそんなこと、わしゃがこのトシになるまでまだ4回しか経験してないこと。そーしたことも、走って逃げたギャルたちはやっているというんじゃろうか。よ、世の中は腐りきっている!! わしゃ心底怒りに燃えたんじゃ。

布教の使命感と怒りで足どりも軽やかなわしゃ、代々木公園に新たな場を求めたんじゃ。人混みの竹下通りと違って緑豊かな公園は、わしゃの身も心もスッキリと清めてくれたのじゃ。



◀うぎゃ〜わしゃの食料がぁっ!!



▲あげる、と見せかけて実は自分で食う

ふと見るとそこにはアベックがウヨウヨいたんじゃ。神の教えではフリーセックスは禁止じゃ。わしゃそのことを一生懸命伝えようとしたんじゃ。わしゃの瞳は澄んでいた。わしゃ神父じゃ。わしゃ神の使いなんじゃ!!

しかしわしゃのこんな気持ち誰も聞いてくれんのじゃ。バチ当たりじゃ。結局地べたのアリンコだけが今日わしゃが救えた唯一の生き物じゃった。



宇治谷順信のほのぼの近況報告!!



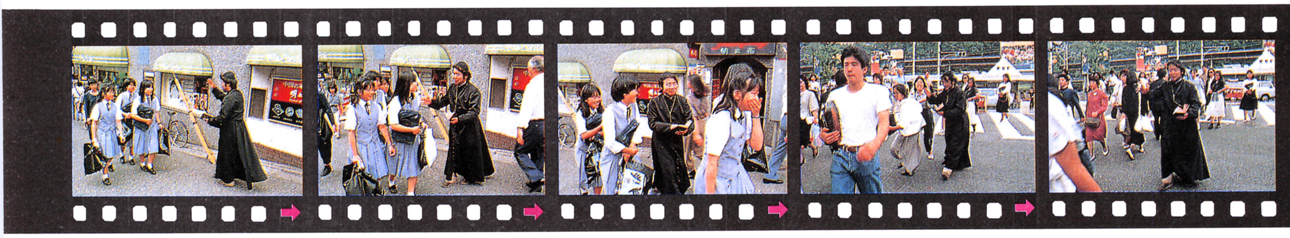
劇画原作者、JOT公認六段。金がなくて買えなかったファミコンをようやく手に入れ、スーパーマリオに夢中の毎日

神父の七つ道具



衣裳協力：日本芸能(☎03・353・2551)
神父セット1万2千円

撮影／外崎久雄



⬆実録!! トマス宇治谷の布教活動

JOT



全日本オナペットTOP40選考委員会・会長
吊端撃彦（つるはしげきひこ）
オナニー放談

カムバック、姫宮めぐみが星真琴!!



▲「告白」（新東宝）の高樹陽子。あの夜のこと思い出すだけで濡れちゃう……どわああっ!!



▲「カリスマ・ドラキューラ」（SHOWA）の木築沙絵子。業界3年めのベテランなのだ。

今月はオナニー愛好家の諸君はとってビッグニュースがある。なんと本誌で3か月前に“早すぎる引退”と報じたあの姫宮めぐみが、星真琴と名前を変えていきなりカムバックしたのである。デビュー→引退→カムバック、この間約半年。あまりのハイスピードに失笑すらしてしまうが、ま、とりあえず吊端はファンだったのでまたたくさんこきたいなと、つまりそーゆーことだ。

ではまた、いつも通りチャート解説に移ろう。優良オナペットとJOTでタイコ判を押した高樹&立原はやはり強い!! タイプの異なる二人、今月は高樹が1位になったが、ほとんど点数は鼻の差の写真判定だった。美人で憂いを含んだ高樹、アイドルタイプの立原、諸君はどちらがお好みかな。吊端はどちらも好きである。しばらくはここに桂木を加えた3人がデッドヒートを演じそうな気配といえよう。

5位初登場の木築沙絵子は小ぶりなオッパイが実に感度良さそーなギャルだが、いつもビデオはホラーとかスプラッター。アダルトなのにホラー…このへんが今ひとつネックだと吊端は思う。なぜなら木築は演技がうまいので恐怖場面になると顔がゆがんでしまうからである。途中で思わず右手が止まってしまうのだった。

10位初登場の前原祐子は気立てのよさそーなお嬢さんタイプ。フェラチオ上手というのが業界内では評判になっている。

今回	先月	TOP10 GAL(in video)	
1	3	高樹陽子	1527
2	1	立原友香	1521
3	2	桂木麻也子	1310
4	6	藤崎美都	948
5	初	木築沙絵子	912
6	初	星真琴	886
7	4	中沢慶子	739
8	7	黒木香	674
9	8	可合奈保	657
10	初	前原祐子	593

IDOL・VIDEO・REVIEW

もっと、好きになる♡

夏バテ解消には、なんたってアイドル・ビデオだ。今月のイチ押しは、後藤久美子のTVデビュー作『テレビの国のアリス』。CGをとり入れたハイテックな映像に、ゴクミの完ペキな可愛さがシンクロしてて感激。浅賀唯の『ONLY YUI』は、唯の歌8曲がたっぷり楽しめて、しかも幼女時代の写真や、ひとりトークがぎっしりつまっているありがたビデオだ。

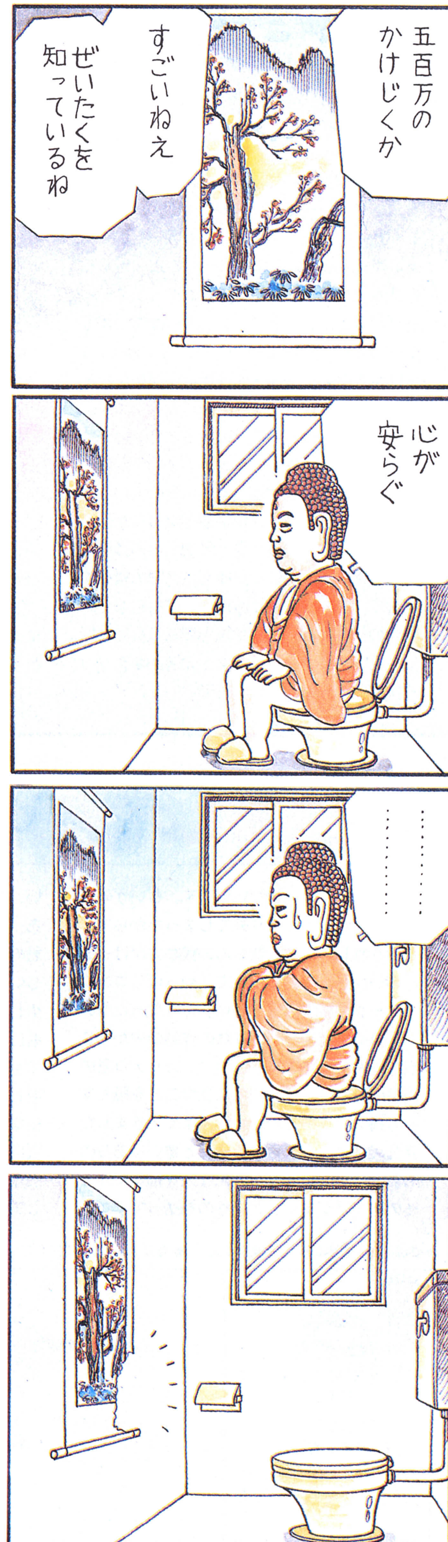


▶発売中 25分
日本コロムビア
4800円



◀発売中 40分
ハミングバード
7800円

連載マンガ その5
大仏くん
山松ゆうきち



私は見た!! オタッカーズ・レポート

OTACKERS SYNDROME NO.4

小田嶋隆

「実は私もオタッカーでした」というお便りが殺倒している。現在、某有名アイドルがオタッカーである情報を入手し、調査である。

オタッカーは夏が嫌いだ。暑いからだ。太陽が元気だからだ。

オタッカーは、夏のあらゆるものが嫌いだ。まず、湿度が嫌いだ。ベッドの下に隠してある『レモンピープル』のバックナンバーにカビが生えてしまうからだ。蟬も嫌いだ。FM音源ボードを登載していないからだ。もちろん汗も大嫌いだ。キーボードやジョイスティックがぬるぬるする（オタッカーは何によらず、ぬるぬるするものが嫌いだ。それゆえ、彼らは大人の女には興味を持たない!?）からだ。

そういうわけでオタッカーは夏場は滅多に外出しない。長い夏休みの間、オタッカーは収集したオタッカーアイテムの分類・整理・ファイリングに明け暮れる。西日の当たる部屋でピンクのカーテンに横顔を染めながら、オタッカーは考える。夏を発明したのは誰だろう。地球防衛軍はなにゆえに太陽の横暴を許しているのだろう。滅ぼさねばならない。人類の平和のために、太陽を撲滅しなければならない。カシーン！ヤマト発進！オタッカーは秘蔵のモビルスーツを着込む。

暑い。

オタッカーは夏が嫌いだ。

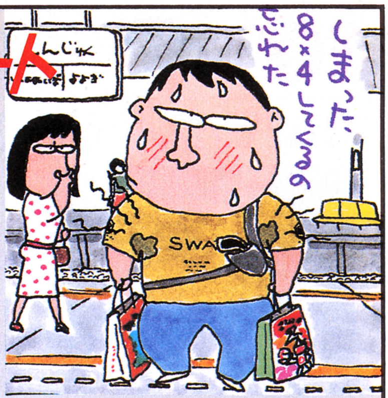
そんな、真夏のある日、うっ積したオタッカーパワーが爆発する瞬間がやってくる。

オタッカーは目を血走らせて「オタッキング・ツアー」に出かける。東池袋の「アニメイト」、新宿御苑前の「アニメック」、ガンショップ、マイコンショップ、夏休みアニメのロードショー、コミケ、ワンダーフェスティバル。そうした場所に彼は、くまなくオタッキングをかけるのである。

ある7月の暑い日の夕方、私は新宿駅の10番線ホームで「集団オタッキング」を目撃した。彼らは両手にアニメキャラ入りの紙袋を下げ、リュックを背負っていた。オタッカーは必ず2つずつアイテムを買い求めるため、荷物が多い。ひとつはコレクション用、もうひとつはいじくりまわし用にするのである。

この大荷物に加えて、脇の下のホルスターにガンを入れたり、腰にサーベルをさしていたりするので、彼らは異常に動きが鈍かった。

しかし、リーダーとおぼしき一人が「ピリピリピリッー」と笛を吹いて、「フォーメーション、ナンバー9、飛龍の陣！」と叫ぶと、彼らは驚くほど敏しょうに動いて、山の手線の車両内に消えていったのである。



イラスト／中野豪



▲コンピュータ文化情報誌『Bug News』発売／河出書房新社　発行／ビー・エヌ・エヌ　480円

●業務連絡／「小田島隆氏の文章を他でも読みたい」(埼玉県・竹田賢治）という御質問にお答えします。彼のエッセーは、『バグニュース』という雑誌に「サブ・ウィンドウズ」という題で好評連載されています。なおこの雑誌の菊川涼音氏のコラムはオタッカーを自認するであるならば、必読文献!!　要チェック!!

Goちゃんの似顔絵男爵

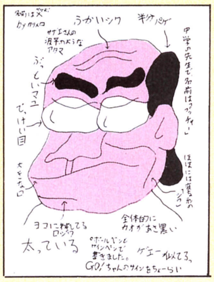


皆さん、私は気嫌がいいです。というのもおハガキがどっちゃり来てしまったからです。なおうれしいのは、皆さんの観察力がけっこう高いレベルにあることで、「やっぱしコンプティークの読者は違うわい」とうなったものですヨイショ。で今回は多数の作品の中から2点を選んで優秀作品としました。カリメロ君の先生の顔はいかにも教壇に立つことを職とする人種という感じがたいへんよくできました。自分で「ゲェーッ似てるっ」と書いてあるのもおかしい。皆さんも色んな人を描いてみてその中で「ゲェー」というのを送ってください。もうひとつの内海君のは写真が同封してあって実際こりゃ似てます！　モデルの高沢君の顔が比較的似せやすいとはいえ、むずかしい口元も正確に観察してますね。実際より少しオッサン臭くなったのが少しオシイ！　前にも書きましたが、顔の特徴の説明はあってもなくてもいいです。暑い夜にもクールに楽しめるスルドイ作品を私は待っています。※なお他にも佳作として福岡県の提清者、佐賀県の橋本和幸君、東京都の向山洋君らの作品がありました。もうちょい。次回作を期待して待ってます。（GO！）

●内海直樹（宮城県・13歳）くん



●カリメロ（東京都）くん



●業務連絡／「似顔絵男爵」になったカリメロ君と内海君！GO！先生が似顔絵を描き、本誌のどこかに登場させるので編集部「似顔絵男爵係」まで写真を送るよーに。なおサインの方がいい人は、「サイン希望」とハガキを出しなさい。それと、今月チャレンジする人へ傾向と対策！　なるべく色付きの方がいいみたいよ。



ドッカンドカチーン！　ハイハイハイと今月もメンズ・ドラゴンは、街のDC小僧を斬る!!　今回はアメ横から一気に太平洋を渡り、NYCまで買いつけに行ってきたぜ。男はやっぱりMode in USA !!　わずかこれっぽっちのコラムにアメリカ取材を敢行する侠気がいいっすね。(左下シャツ＝14.99ドル、右下シャツ＝15.99ドル。SHOP／グリニッジビレッジ・ユニーク）（だんだん企画意図がわからなくなってきた…）

アイドル・データバンク

IDOL DATA BANK が

TAKERUで登場！

コンプティークでおなじみの「アイドル・データバンク」が、ソフトベンダー武尊から、タケルオリジナルソフトとして発売されることになった！ 第1弾はサンミュージック篇！

★早見優



★水谷麻里



★酒井法子



華麗にバージョンアップしたアイドル・データバンク

「アイドル・データバンク」が、バージョンアップし、タケルオリジナルソフトとして発売されることになった。

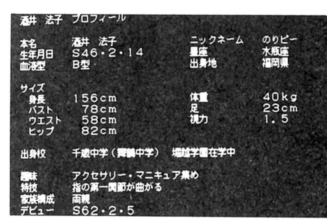
その第1弾が、このサンミュージック篇。登場するのは、早見優、水谷麻里、酒井法子の3名。彼女たちの生年月日や血液型などのデータはもちろん、「歌手にならなかったら何になっていた？」などの質問も増え、彼女たちの全データをキミたちに明らかにしてくれるのだ。

さらに、彼女たちのサインや自筆メッセージもキミたちのパソコンの画面上に表示されるのだ。

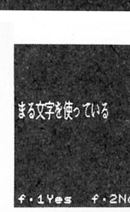
そのうえ、「ボーイフレンド度チェック」というおまけもついていて、たとえば「朝食はパンよりごはんとみそ汁だ」などの質問に答えることにより、彼女たちとの相性も診断してしまうのだ。そして、もし彼女たちとの相性がよければ、デジタイズにされた彼女たちが、キミに微笑んでくれるぞ！

また、第2弾はホリプロ編に決定！仁藤優子ちゃんなどのデータがのるぞ。

この夏、タケル版「アイドル・データバンク」でアイドルと遊ぼう！







TAKERU ORIGINAL SOFT このソフトは武尊でしか買えません

絶賛好評発売中!!

PC8801 SRシリーズ 2,800円

特典 今、このアイドル・データバンクを買うと抽選で、各アイドル50枚づつ、総数150枚のアイドルたちのテレホンカードがもらえるぞ。応募方法はソフトについているアンケートハガキに、キミの欲しいアイドル名を書いてブラザーまで送ってくれ。〆切は8月末日。



ん〰〰〰っ ないなあ…
何処にもない…
今持ってる荷物の中で武器はこれだけかぁ… 頼りないなぁ
けど私はガンバラなくっちゃいけないんだもん！
そうだにな
?!!
マジシン？
マジシン登場で次号へ！

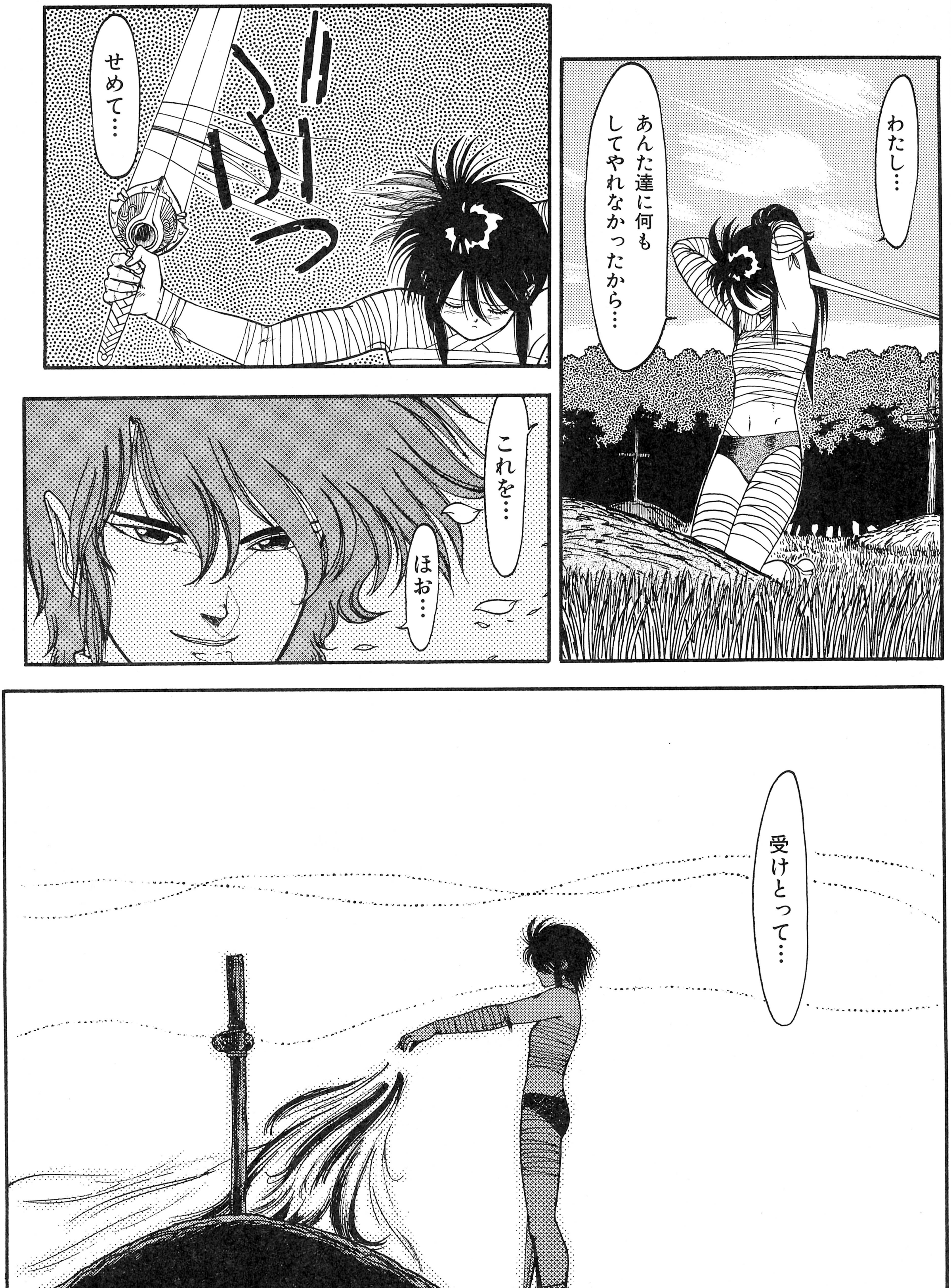


お主…廻国修業をして来たのじゃろう?
その成果を見定める良い機会と思うが…どうじゃ?
伯母上には参りましたな
じゅる
殺りましょう
徹底的にね…
く
ピキ
よう言うた!
それでこそ我が甥・・・魔道士シアンじゃ!


さて俺も行くとするか……
なるほど……呪詛頭を倒した手並みといい確かに只者ではありませんな…伯母上…
チャプ
じゃろうが…
チャプン
ですがよろしいのですか？ヴァイデスは娘のほうを殺せと申されたのでしょう？
※ 水鏡に映像を結んでいるのです
剣のない今あの娘は雑魚よ…雑魚は邪剣士どもにまかせておけばよいわ…
トクトク
……
それになシアンあの男とてヴァイデスの敵じゃその敵を相手にしてとやかく言われることはあるまいよ
それはそうですが…


ドスッ
娘！
何処へ行く
ヴァイテスをぶっ殺しに行くのよ!!
フ…こいつらの為に死に急ぐか…
それも良かろう…
…………
むか
むか
むか

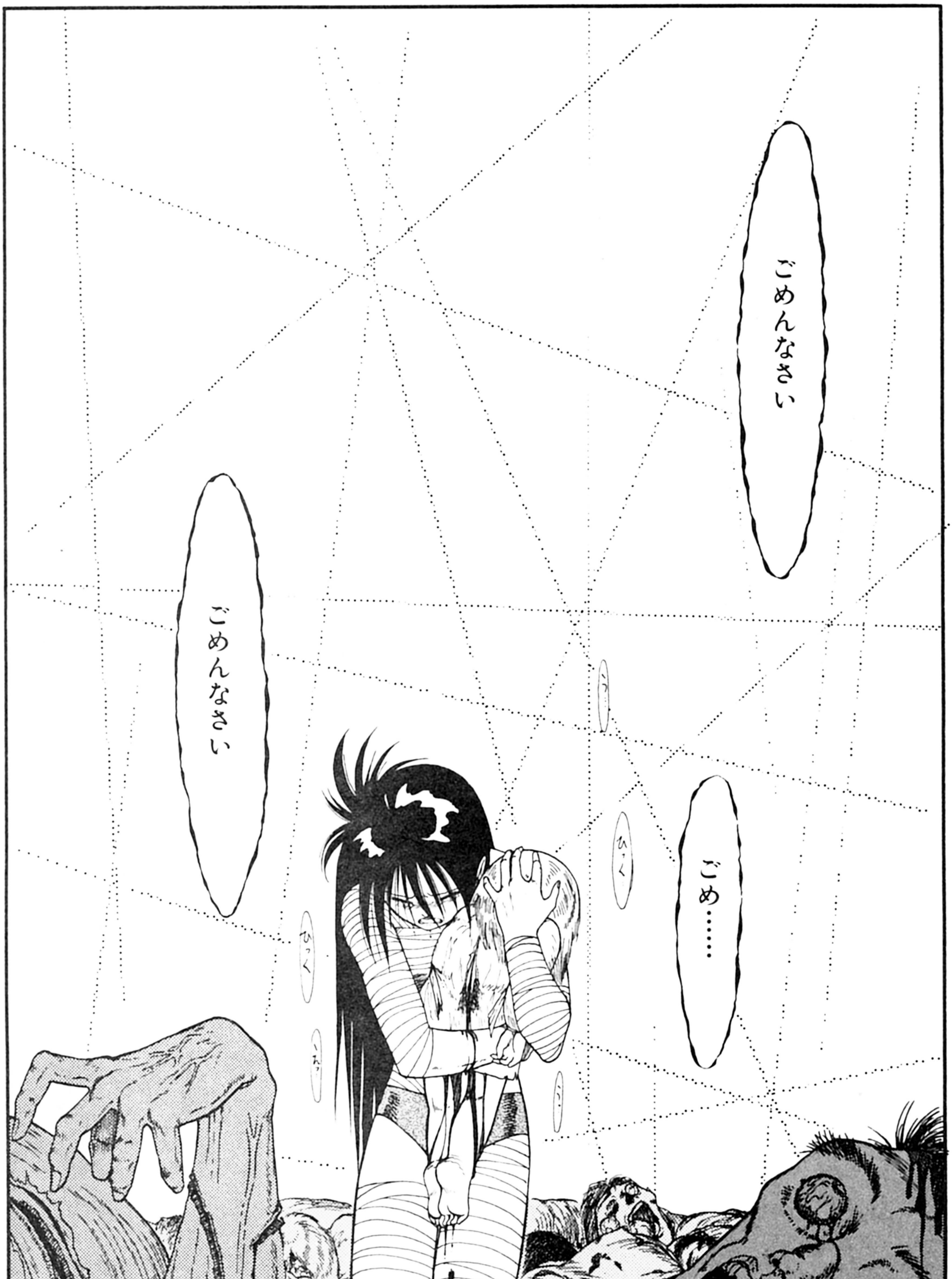
う….キャラがちがう….


わたし…
あんた達に何も
してやれなかったから…
ザッ
せめて…
これを…
ほぉ…
受けとって…


ごめん…あたし…
何の役にも立てなくて…
ぐすぐすぐす
ちょっと
あんた!
くるっ
あんたの剣
貸してよ!
別にいいが
何に使う?
ふん!

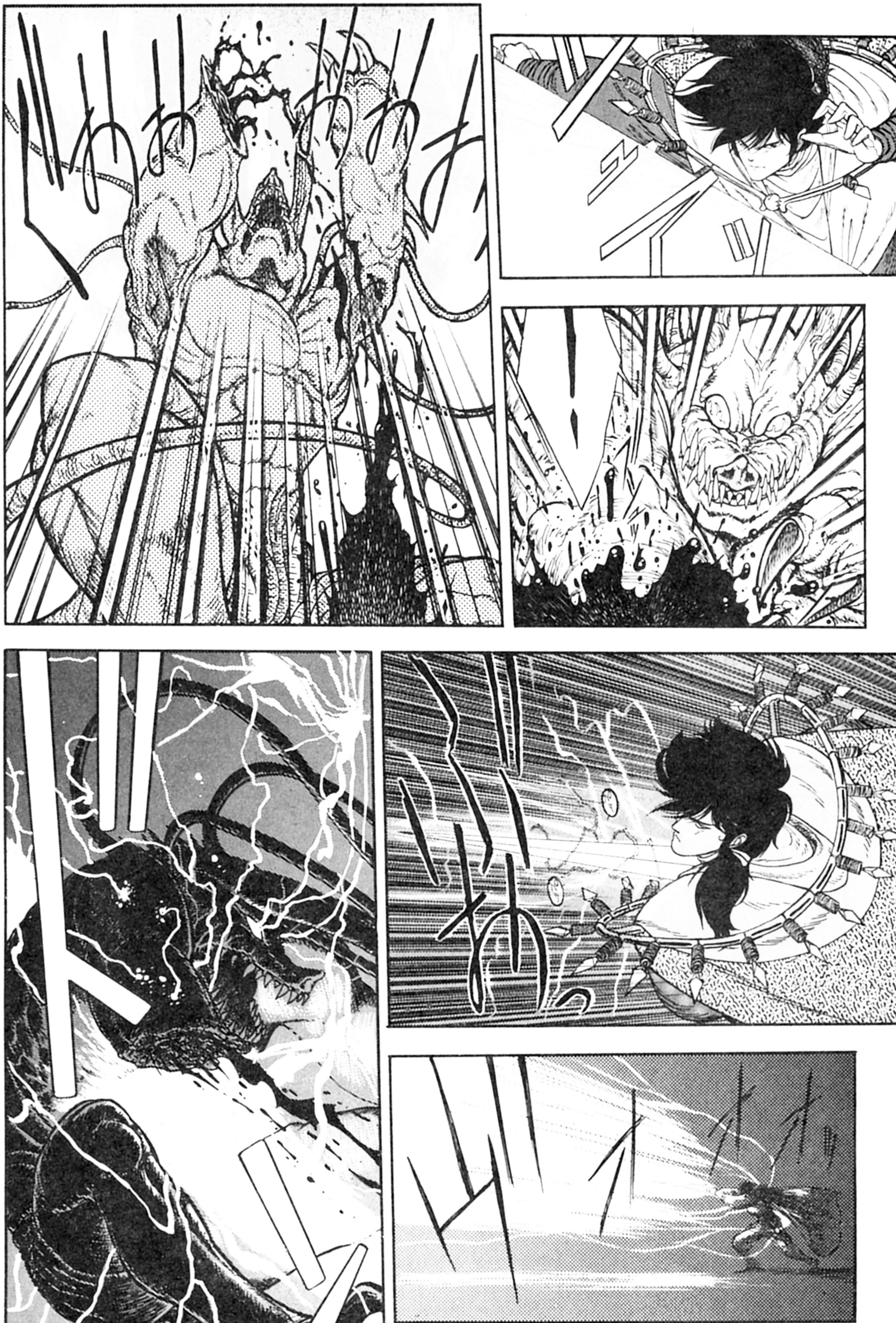

ワハハ…いやだになあ いい歳こいて おもらししてからに！
わーーん 冗談だにーっ！
ぐ？ 何で泣いてんでおったんだに？
ボロボロ
ねっ 姉ちゃん！
ポォォォォォォ


うわっ!
急に何だだに?
びくっ
うひゃあっ!
ドシン
大仙人様…何をそんなにお怒りになっておらりるだに?
?
キラ
キラ


ごめんなさい
ごめ……
ひっく
ごめんなさい
ひっく


人間ひとりひとりに呪詛をかけていてはヴァイデスとて疲れるのだろうよ
それで呪詛の中継点たる"呪詛頭"を造ったんだよ
これ一匹で一定地域の人間すべてに呪詛をかけることが出来るのさ……
せまい…
"呪詛頭"が、脳や心臓で イボーヌやチャダは 手足と考えて下さいな！
その"呪詛頭"ってのは数人の体で出来ているんだがその巨体を支えるのにそいつが支配する人数分の命が必要なのさ…
だから呪詛頭を殺すことによってその周りの怪物どもも死んじまったってわけさ…
ぐすっ
ぐす
そこまで知ってて何で殺しちゃったのよっ！
人でなし！
鬼！ 悪魔！ 人殺し！
悪党！ バカ！
他の方法を知らんからさ
ひでー言われ様だな…
ボリ
ボリ
それにこの姿
悪事を働き一生を終えるより
ここで死んだほうが むしろ幸せと言うものだ…
……
ジ ジ ジ ジ
どうやら呪詛が落ちたようだな…
ジ
あ……
ごめん…
何もしてあげられなくて…


ボチャ
ボチャ
ボチャ
えぇ〜っ!!
なっ何で死んじゃうのよ——っ!
呪詛頭が死んだからさ
どういうことよ!




ゴボ
ゴボ
ゴボ
やっと出てきたか"呪詛頭"


フフ…知ってたさ
とうの昔にさ
じゃあ何で殺したのよ!
……!
殺らなければ殺られると言ったはずだ
来ないでよ!私はあんた達を殺せないんだからぁ!


！
だめだったらあっ！
その怪物は私らと
同じ人間なんだっ
からぁ——っ！


ブ…
ブヒ
ブブ…
ほう…子供(ガキ)か
だがな俺は容赦(ようしゃ)しねェ!
てめェらは子供(ガキ)でもスキを見て襲ってきやがるからな!!
キッ



きゃあっ
ドスッ
もーーーっ
びっくりさせないでよう！
あれ？
この顔…
たしか前に見たことが…
ソロリ
うげーー…
ぶきみーー…
ソロリ
あっ！
この怪物どもは皆この街の人間なんだ
ヴァイデスの野郎に呪詛をかきらりて姿を変えらりちまってんのさ
そうそうあの時の街で見たんだった
思ひ出してよかった♡
…てことは…
ーえっ？
ざあっ
血のひく音


ガァァァァッ
斥候に俺の手の内を探らせるようなんざ やりくちがセコいんだよ 雑魚どもがっ!
ザザザザザザ
おそいかかる怪物の姿にセリナは…!?

タイトルページはギャグタッチだけど今回はぐっとシリアスに迫ります!!

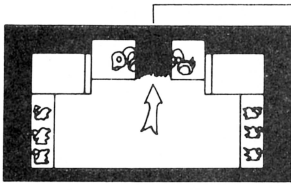


お詫び

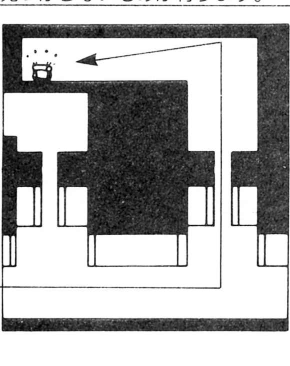
ユーザーの皆様へ



「イース」PC－8801SR版一部の不手際発生のお詫びとお願い



神殿の内部で最初のデカキャラ（ジェノクレス）を倒し神殿の二層目に入った所で箱が最初から開いて宝箱のカギが見つからないものが有ります。



箱が最初から開いている。

このたび「Ysイース」（発売日本ファルコム）PC-8801SR版をお買い上げいただきありがとうございました。

弊社は、商品製造加工を担当しましたが、弊社の加工ミスによりAディスクの一部に「神殿の内部で最初のデカキャラ（ジェノクレス）を倒し、神殿の二層目に入った所で宝箱が最初から開いていて鍵が見つからない」という現象を発生させてしまいました。該当番号製品ご購入のお客様、日本ファルコム様をはじめご関係の皆様に多大なご迷惑をおかけしましたことを、心よりお詫び申しあげます。該当番号製品のAディスクは、下記の要領で交換処理させていただきます。今後はこのような不祥事を起こさぬよう充分注意いたします。今後とも日本ファルコム製品をよろしくお願い申しあげます。

記

■アンケート及び保証書ナンバー **122001〜125000**
（このナンバー3000のうち一部が加工ミス品ですが、この間のナンバーは全て交換させていただきます。）

■上記番号該当者には新しいAディスクをお送りしております。至急電話してください（コレクトコールでどうぞ）

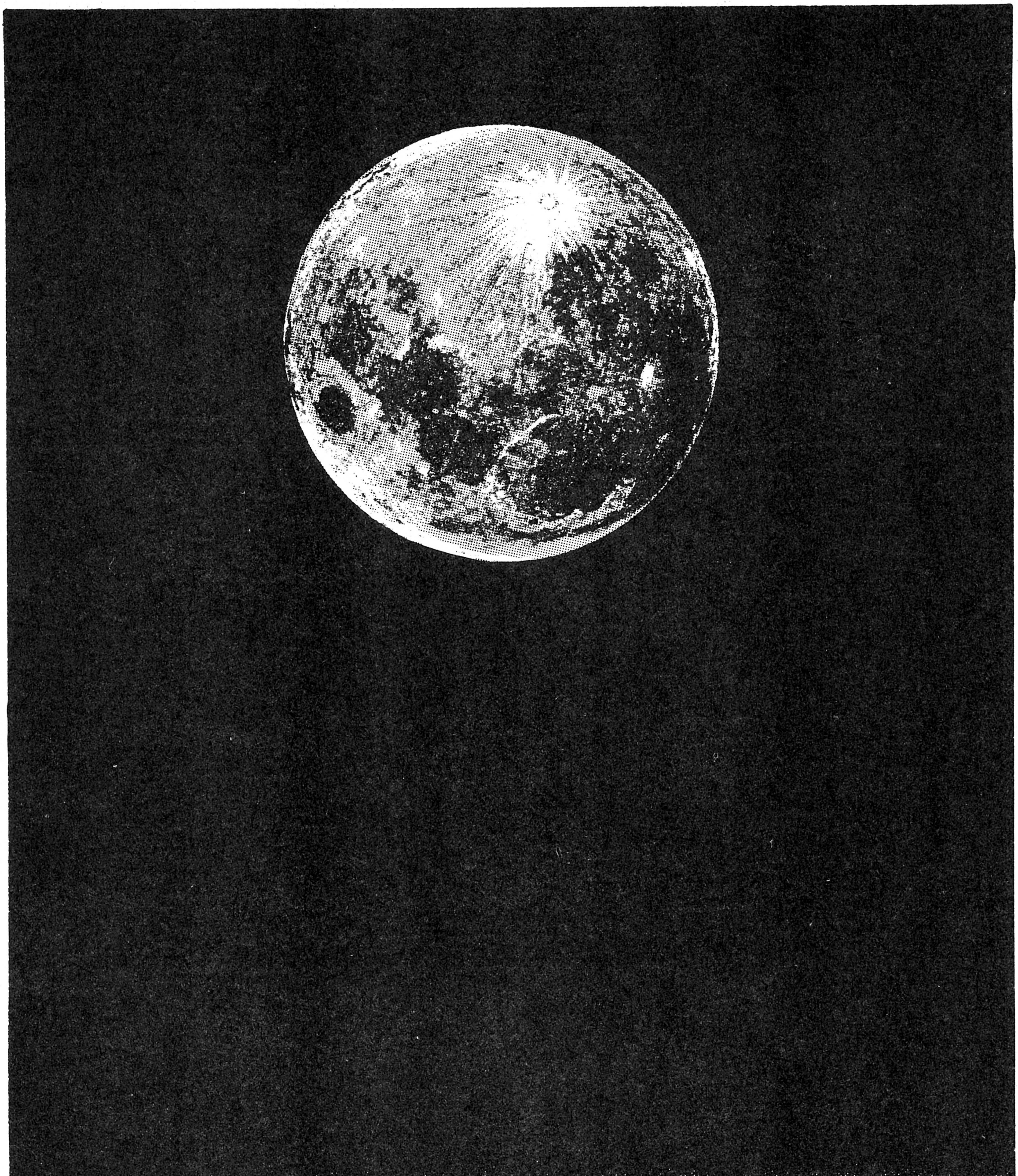
■ご使用中のCディスクのデーターは、ご使用になれませんので、申し訳ありませんが、新たにCディスクを作り直してゲームを初めからお楽しみ下さい。

注意　Bディスクの中に最初から開いている宝箱がありますが、これは問題ありませんので安心してゲームをお続けください。

☎03-980-9476（専用）

責任者　山田

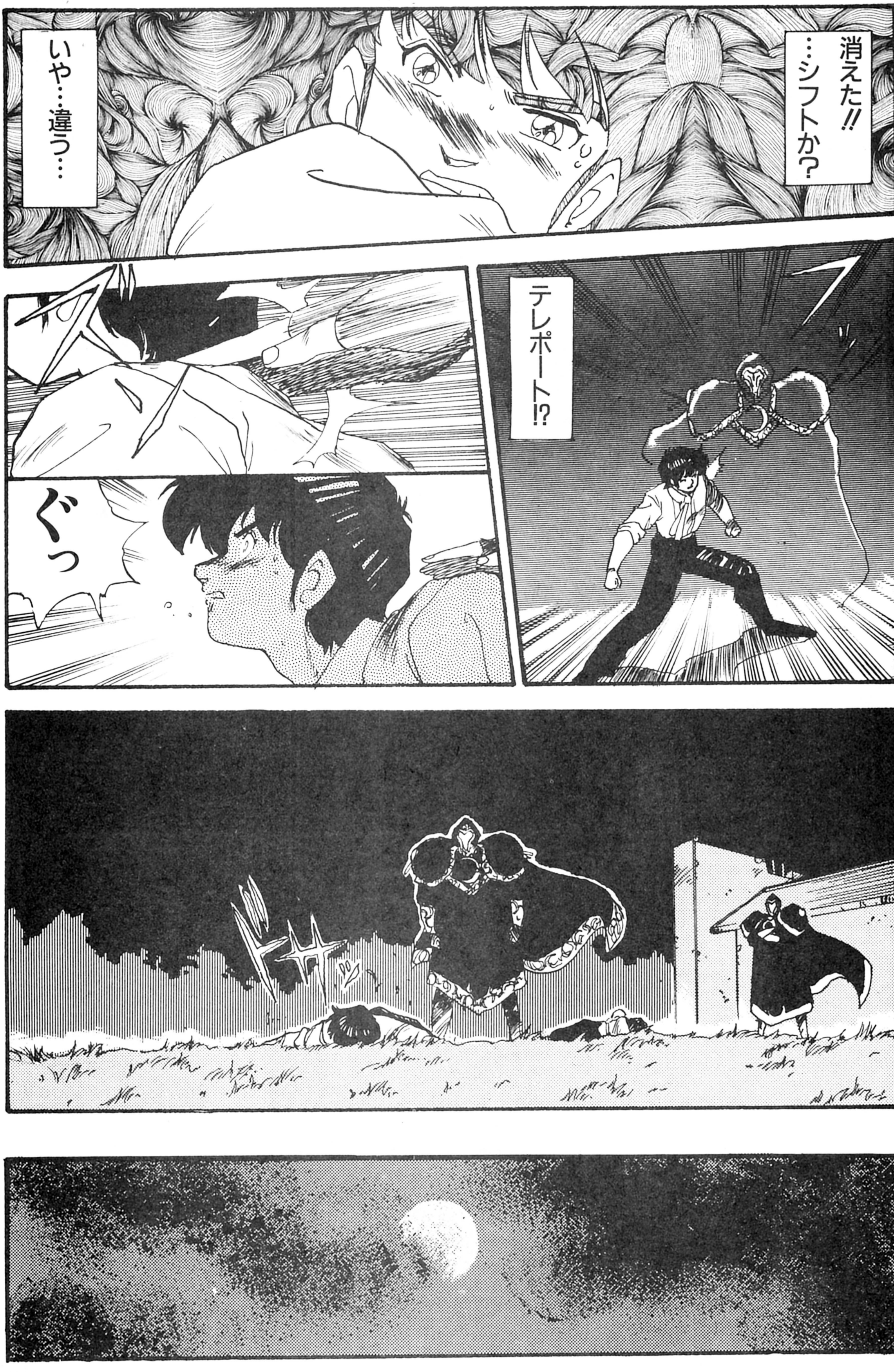
株式会社 音研
池袋事業所「イース」係
〒171 東京都豊島区目白2－16－23
第2野萩ビル ＦＡＸ 03－987－7250



ヤヤッ、棺に入れられて、2人はいったいどうなるの!? 次号必見!!

 第2部第6話・完　次号(9月8日発売)につづく!!


悪く思わんでくれ…………
君たちを野ばなしにしておくわけにはいかんのだ
ザワッ


消えた!!
…シフトか?
いや…違う…
テレポート!?
ぐっ


ガシャーン
ザザッ
はぁ
はぁ
はぁ
フワッ
シュウウウ‥
くっ
!?


ゴトッ
がくっ
やっ……これは!!
貴様ら!
〃月の光輪(ハラルグス)〃
ぐっ
はあっ


!!
動かないで!!
チャッ
テレス
おねがいだから
おとなしく……
ひし
うっ


あなた知ってるのね!!
君たちにはあそこに行ってもらいたいんだ
だめよ!! ライにはあまり時間がないの! 早く元の世界に戻さないと……
どうしてもだめかい? テレス……
キュレーヴ… あなた一体…
では仕方がない


…………
やれやれ…
まいったな…
誰のさしがね？
バーデン
サルサ…
まっ……
まさか!!
あれがどこに
あるか
誰も
知らないはず
…………


――！
母さん
コーヒーを
入れてくれんか！
そうですね
――
手伝って
下さいな
ガタ
よかろう…
――だから
考えておくんだぞ
ギロッ
……
……とんでもない
ところを見せて
しまったね……
これは
予定外という
ことね……
どういう
ことだい？
そろそろ
本題に入って
ほしいってこと…


わしが言いたいのは そろそろ腰を おちつけては どうだと いうことだ
近頃じゃ "銀の光輪(ハラルグス)"が 生贄(いけにえ)を求めて うろついていると いう噂もある…
"銀の光輪(ハラルグス)"？
そうじゃ!!
月を約束の地とする狂信者だ 奴らは月に魂を満たして 輪廻(りんね)を生み出すために 《月葬(げっそう)》と称して 生贄を月へ 急送(テレポート)しとる
バッ
奴らの主謀者が その力を持っとる
ぐっ…
フー……
まったく 物騒(ぶっそう)な 世の中になったもんじゃ


でも　私は
〝巣立ちの日〟以来
会ってないわ
私たちを
見つけたのは
偶然？
テレス!!
早く入りなよ!!
今行くわ!
――そうか
若いうちは
旅もよかろう…
わしも若い頃は…
また
父さんの
フェル戦記ですか
いいじゃないの
ひさしぶりで
うれしいのよねェ


ヴァグランツにも
親がいるんだ
…………
里親よ…
もう気分は
いいの？
う　うん
私達は　適齢に
なるまで　一つの世界で
育てられるの
その世界の形質を
身につけるためにね…
じゃあ　テレスにも
いるの？
え　ええ
彼はなぜ　この家に
戻ってきたのかしら…



父さん…
おまえの放浪癖もそろそろなんとかせねばな………
………二年も家を空けるようでは
父さん!!
〃不覚…〃


ブロロロロ…
キイイイ…
さあ 到着しましたよ
ライ!!
はぁ
はぁ
はぁ
シフトが速すぎたんだわ!!
酔ったんだよ…


キュレーヴ!?
ここで会えるとはね………暁幸だ
テレス…
ちょうどよかった
これから帰るんだけど
寄っていくかい?
いいの?
その前に
仕立て屋に
寄ったほうが
いいな


このあたりでは 遠感(テレパシー)や念力(サイコキネシス)は 珍しくないわ
!!
▲「ドゴラ」じゃないよ
そういう こと……
スッ…
もっとも だれもが できることでは ないがね……
ジャッ…
ガタン


その世界の
バランスを崩して
世界そのものを　敵に
まわすことだってあるわ
そんなこと
考えても
みなかった
………
幸運だったのね…
でもある程度は
必要な要素を
無意識に転換していいるわ
たとえば――言葉
コト
あなたはトゥールの
言葉もジフォラスの
言葉も　転換で
得たのよ………
まだ覚えて
いるでしょ
私たちはそうやって
いろいろな
資質を手に
入れていくの…
ほら

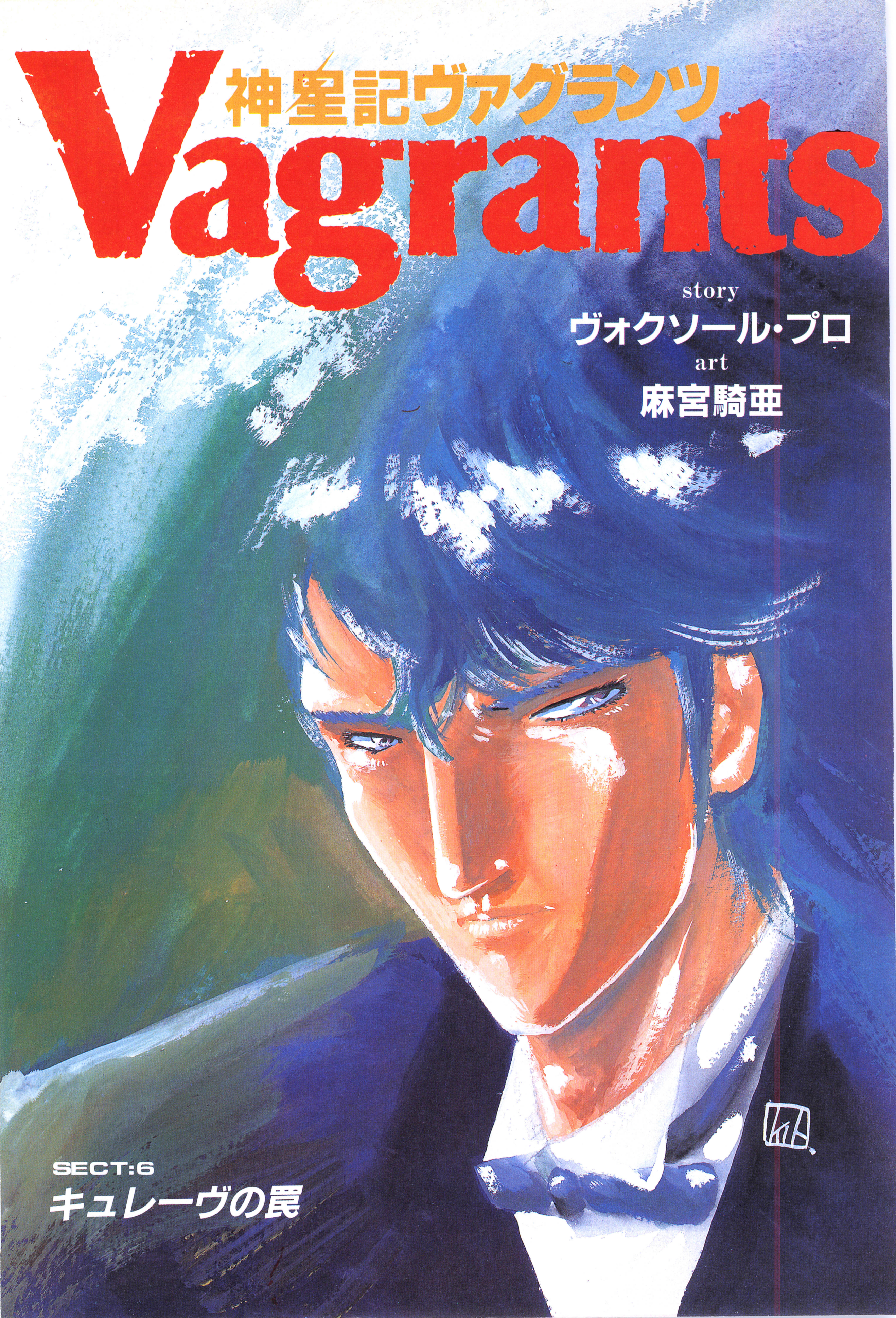

あなた一人で帰るのは海図(チャート)も羅針儀(コンパス)もなしに 外洋へ出るようなものよ…
十分な知識と認識がなければ彷徨(シフト)は危険だわ
危険？
たとえば その特有の形質(けいしつ)と資質(ししつ)が得られなかったり――


あのとき
彼女の目には
憎悪があった…
しかし　もはや
それは失われて
いる…
――そして
今　僕は
故郷へと
向かっている…
テレスとともに…

ヴァグランツへと覚醒し、テレスとともに故郷をめざすライだが……。



ART ASSISTANT:C.KATSUTA　SPECIAL THANKS TO STUDIO EXANON



神星記ヴァグランツ
Vagrants
story
ヴォクソール・プロ
art
麻宮騎亜
SECT:6
キュレーヴの罠



PC-8801mkⅡ SR/FR/MR/TR/MH/FH・FM77AVシリーズ MSX2(3.5"2DD) ¥7,800



昭和61年7月3日第3種郵便物認可
☎03-238-8523(販売部)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397709499 雑誌13977-9